FF VII最新情報 召喚獣バハムート&リバイアサン

1996年4月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第6号通巻14号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.18

1996 4月号

定価490YEN

巻頭特報

ファイナルファンタジーVII

機動戦士ガンダムVer.2.0

ときめきメモリアル プライベートコレクション

鉄拳2

メルティランサー

アークザラッド2

ウエディングピーチ(仮)

BELTLOGGER9

新フォーチュン・クエスト

あすか120%スペシャル

ロックマンX3

徹底攻略

闘神伝2

ウィザーズハーモニー

進め！対戦ぱずるだま

ときめきメモリアル

幻想水滸伝

攻略特集

全72マップ&アイテム座標完全収録!

第4次スーパーロボット大戦S

全90キャラ&隠れ特殊誕生日のデータもバッチリ!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

T1006391040495

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-4

電撃PlayStation 1996 4月号

1996年4月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第6号通巻14号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

発売：主婦の友社

FF VII最新情報 召喚獣バハムート&リバイアサン

1996年4月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第6号通巻14号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.18

1996 4月号

定価490YEN

巻頭特報

ファイナルファンタジーVII

機動戦士ガンダムVer.2.0

ときめきメモリアル プライベートコレクション

鉄拳2

メルティランサー

アークザラッド2

ウエディングピーチ（仮）

BELTLOGGER9

新フォーチュン・クエスト

あすか120%スペシャル

ロックマンX3

徹底攻略

闘神伝2

ウィザーズハーモニー

進め！対戦ぱずるだま

ときめきメモリアル

幻想水滸伝

攻略特集

全72マップ&アイテム座標完全収録！

第4次スーパーロボット大戦S

全90キャラ&隠れ特殊誕生日のデータもバッチリ！

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1996 4月号 最新情報 FFVII 攻略特集 第4次スーパーロボット大戦S

発行：メディアワークス

PlayStation™

FINAL FANTASY VII™

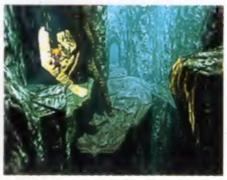
ファイナルファンタジーVII

'96年12月，スクウェアよりプレイステーションで発売。

希望小売価格5,800円 予価／税別〈2枚組CD-ROM〉

©スクウェア

F　F



SQUARESOFT

始　動

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

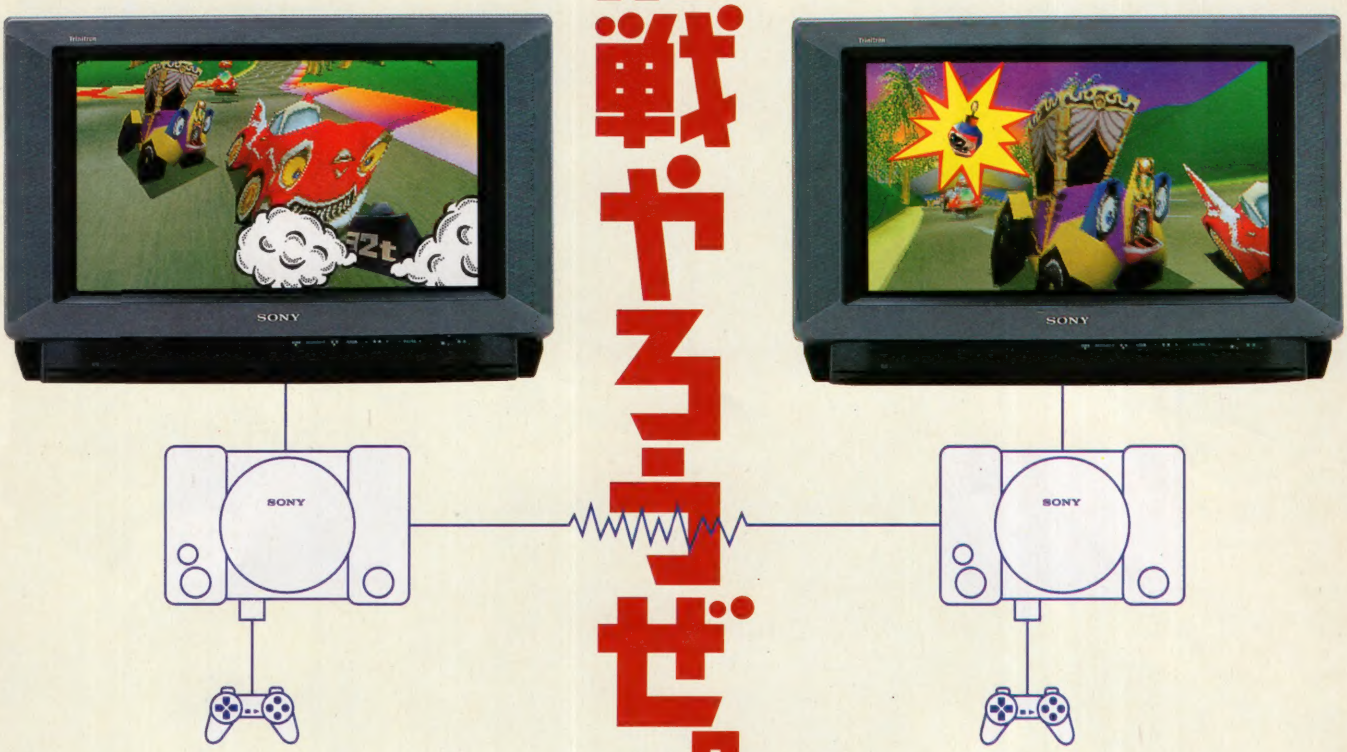
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

WARP.
ENEM
エネミ

見えない敵は、其処にいる。
ZERO
ー・ゼロ
ワープが贈る、衝撃の
インタラクティブムービー最新作
今夏、プレイステーションで発売!!
WARP INC. 03 3444 0713
PlayStation
©1995 WARP. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation™

通信対戦やろうぜ。



4月19日発売予定
標準価格¥5,800(税別)

SCPS10018~19 ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
※テレビ画面はハメ込み合成です。

アイテムで、相手をぶっちぎれ。

32トン! 爆弾! オイル缶! 17のアイテムがレースをさらに熱くする。

© Sony Computer Entertainment Inc.

通信対戦用ボーナスディスクつき。
2台のプレイステーションとモニターを対戦ケーブル(別売)でつなげばサーキットさながらの興奮。秘密のボーナスゲームも楽しめるぞ。
対戦ケーブル(別売)SCPH-1040 標準価格¥1,500(税別)

Motor Toon GRAND PRIX 2

モータートゥーン・グランプリ2

Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2

お店へ走れ。対戦を走れ。

全国各店で「モータートゥーン・グランプリ2」通信対戦トライアル開催！ 4/8(月)スタート。

※一部のお店では対戦ができない場合があります。

北海道 TVパニック BOOK CITY NOW 公立大学
TVパニック 森文化堂七重浜
そうご電器 YES 札幌ゲームスクウェアー
そうご電器 YES 旭川ゲームスクウェアー
そうご電器 YES 手稲ゲームスクウェアー
宮城 TVパニック ブックセンターBros
TVパニック ほんとぴあ名取
茨城 (株)カスミ家電 学園店
群馬 桃太郎 伊勢崎店
桃太郎 大泉店
埼玉 マツモト電器 メディア館
マツモト電器 深谷店
スーパードキドキ
スーパーソフトボックス
ソフマップ 大宮店
カメレオンクラブ せんげん台店
桃太郎 狭山台店
桃太郎 入間店
桃太郎 狭山ガ岡店
桃太郎 北坂戸店
桃太郎 所沢店
桃太郎 坂戸店
桃太郎 飯能店
桃太郎 草加店
桃太郎 千間台店
桃太郎 新所沢店
桃太郎 行田店
桃太郎 深谷店
桃太郎 春日部店
TSUTAYA 春日部16号線店
TSUTAYA 杉戸店
千葉 ファミコンクラブ 浦安
ヨッシーのせんべい
ディスクユニオン ぴゅう柏
高野商事 流山
高野商事 野田山崎
東京 わんぱくこぞう 南町田
わんぱくこぞう 旭町
上新電機 聖蹟桜ヶ丘
ブルート 高島平
マジカルガーデン 安田
ムラウチ AVC館
銀座山野楽器 ピュータラビット店
山野楽器 吉祥寺サンロード店
山野楽器 調布パルコ
タワーレコード 渋谷店
メッセサンオー 本店A館
石丸電気 ゲームワン
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
ヤマギワ ソフト館
ソフマップ 本店1F
ソフマップ 13号店
桃太郎 成増店
桃太郎 清瀬店
アライブ ファミコンくん
誠商会 マコト
富久無線電機
神奈川 わんぱくこぞう たちばな台
TVパニック ジャック&ベティ
シータショップ 戸塚
シータショップ 厚木
シータショップ 藤沢
(株)綱島名店会館
シータショップ 溝の口
ディスクユニオン ぴゅう本厚木
ディスクユニオン ぴゅう淵野辺店
新潟 タカラジマワールド 万代
PIC Picゲーム館
富山 シャトル 二口店
シャトル 砺波
シャトル 高岡中川店
岐阜 ブルート 各務原
静岡 ブルート 静岡南口
桃太郎 静岡店
愛知 遊ING 浜線店
マジカルガーデン 江南店
マジカルガーデン 春日井店
ファミコング 岡崎店
ファミラン 豊田南店
ファミーズ 知多朝倉
ファミーズ 半田インター
プラザ 尾張旭
マジカルガーデン 安城
マジカル 瀬港店
マジカルガーデン 半田店
マジカル 黒川店
マジカル 西尾店
マジカルガーデン 一宮店
マジカル 碧南店
マジカル 豊橋店
マジカルガーデン 甚目寺店
MAG MART 中村本店
MAG MART いりなか店
マジカル 岡崎店
マジカルガーデン 刈谷店
GROOVE! 本店
京都 TVパニック 京都北大路
大阪 ナニワ商会 ナニワ2号館
スタンバイ Ver. 7
上新電機 J&P テクノランド
上新電機 阪急三番街
上新電機 ディスクピア日本橋
ブルート 布施
ブルート 服部
ブルート 穂積
タワーレコード 梅田店
ソフマップ 大阪4号店
ソフマップ 大阪7号店
兵庫 わんぱくこぞう 東灘住吉
わんぱくこぞう 西宮
わんぱくこぞう 甲子園
ブルート 六甲
ブルート 出屋敷
奈良 上新電機 郡山インター
TVパニック WPたわらもと
岡山 わんぱくこぞう 福浜
わんぱくこぞう 岡山西口
わんぱくこぞう 岡大
わんぱくこぞう 沖新町
わんぱくこぞう 妹尾
わんぱくこぞう 高柳
わんぱくこぞう 平島
わんぱくこぞう 青江
わんぱくこぞう 倉敷
Be-1 新保店
広島 ダイイチ 本店
ブルート 福山蔵王
ブルート 祇園
ブルート 皆実
山口 ブルート 新南岩国
ブルート 大竹
カメレオンクラブ 徳山中央店
福岡 ブルート 志免
ブルート 行橋安川通
ブルート 二日市
ブルート 通町
Be-1 合川店
Be-1 津福店
Be-1 JR店
Be-1 八女店
Be-1 春日店
Be-1 久留米南店
Be-1 片江店
Be-1 小郡店
Be-1 二日市店
Be-1 大牟田店
Be-1 鳥栖店
Be-1 太宰府店
佐賀 ブルート 鳥栖
ブルート 南バイパス
長崎 遊ING 長崎店
熊本 ブルート 荒尾
Be-1 人吉店
Be-1 八代店
大分 TVチャンプ 別府
宮崎 西村 本店
西村 ガーデニア店
西村 都城店
西村 延岡店

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2

ゲームで面白コミュニケーション
CSG Consumer Soft Group
'96春 CSG
TVゲームソフト
新作発表会
入場無料
いよいよ始まる新作バトル!
CSGがブッちぎり!!
東京 3/3(日) 10:00~17:00
サンシャインシティ
会場 池袋サンシャインシティ 文化会館2F
東京都豊島区東池袋3－1
交通 地下鉄有楽町線 東池袋駅下車（徒歩3分）
JR・私鉄・地下鉄の池袋駅下車（徒歩10分）
大阪 3/10(日) 10:00~17:00
ATCホール
アジア太平洋トレードセンター
会場 ATCホール
大阪市住之江区南港北2－1－10
交通 JR大阪駅〔南出口前〕・なんば〔高島屋百貨店前〕
よりシャトルバス（ATCまで直行：約20分間隔）
ニュートラム　中ふ頭駅下車（徒歩3分）
名古屋 3/17(日) 10:00~17:00
名古屋国際会議場
会場 名古屋国際会議場　1Fイベントホール
名古屋市熱田区熱田西町1－1
交通 名城線 日比野駅または西高蔵駅下車（徒歩5分）
〔東山線 栄駅（桜通線　久屋大通駅）乗換え〕
★満員の際は入場できないことがありますので、ご了承ください。
大抽選会では、豪華なメーカー賞も当たる!
出展メーカー各社
アスキー／カルチャーブレーン／コナミ／コンパイル／ザウルス／SUNSOFT／ジャレコ／セガ・エンタープライゼス／タイトー／ハドソン／ナムコ／アイマックス／アクレイムジャパン／アスク講談社／アスミック／アテナ／アトラス／アルトロン／イマジニア／インクリメントP／ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／NECインターチャネル／NECホームエレクトロニクス／エポック社／角川書店／カプコン／キングレコード／クライマックス／グラムス／GAME ARTS／CRI／J・ウイング／ショウエイシステム／小学館プロダクション／セタ／タカラ／テクモ／データイースト／データム・ポリスター／トミー／トンキンハウス／ナグザット／日本物産／ネクサス インターラクト／パイ／パイオニアLDC／パック・イン・ビデオ／バンプレスト／ビクターエンタテインメント／VIC TOKAI／ビング／マイクロキャビン／メサイヤ／メディアクエスト／メディアリング／メディアワークス／やのまん／ユーメディア／ライトスタッフ／リバーヒルソフト
※出展メーカーは会場によって異なる場合がございます。
インターネットでも情報提供中！ http://teleparc.infoweb.or.jp/ad/csg/
●アンケートに答えると、ゲーム機やソフトをプレゼント。
お持ちになっているゲーム機をお答えください。
宛先：〒104 東京都中央区銀座1-9-12 CSGアンケートPS係〔3／27(水) 消印有効〕
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
GAME BOY
VIRTUAL BOY
CD-ROM²
PC-FX
3DO
NEO·GEO CD
GAME GEAR
MEGA DRIVE
SEGA SATURN
PlayStation
スーパーファミコン　ゲームボーイ　バーチャルボーイは、任天堂の商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
ディスクワールド
DiscWorld™
超長編ファンタジーアドベンチャー
ドラゴンを退治せよ！
会話からヒントを探し、謎を解き、
荷物と一緒に旅をする。
声の出演：高田純次
（魔法使いリンスウインド）
宇宙亀の上に乗った4頭の象。その象に支えられた円盤状の大地。
これが、物語の舞台「ディスクワールド」です。
主人公は、おちこぼれ魔法使い「リンスウインド」。
町に現れたドラゴン退治を命じられた彼は、
「荷物」を連れて不思議な世界へと旅立ちます。
■会話は全てライブ音声！
やっかいな字幕は、まったくありません。
セリフ数は、7,500以上。80人近い登場人物の会話を、一流の声優陣が演じます。
■新方式インターフェイス
パソコンと同じように、自由に大きさを変えられるウインドウを採用。
荷物
TWG
Discworld™ Published under license from Psygnosis Limited by Media Entertainment Inc ,Hakuhodo Inc © 1996 TWG Ltd
Discworld is a trademark of Terry Pratchett.
All rights reserved. Illustration© 1995 Josh Kirby
英国で大ヒット！
（95年度夏）
マウス対応／メモリーカード対応
3月発売予定
価格5,800円（税別）
発売元
HAMLET
博報堂マルチメディアエンタテイメンツ
メディアエンターテイメント
〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷1-9-4 タワーズ10 505
Media Entertainment™
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
メディア・ホットライン TEL/03-3320-4786
（祝日を除く、月・水・金の14：30−17：00） ※郵便物によるご質問には、お答えできません。
★スタッフ募集★ ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③ゲームプランナー
希望職種を明記した履歴書（写真貼付）を送付して下さい。

あの「卒業」の5人娘が、

Play Station版 3月8日発売予定 価格¥5,800(税抜)
●初回プレス特典:サイン入りオリジナルスカーフ

Macintosh版 2月25日発売予定 価格¥8,800(税抜)　●初回プレス特典:特製生写真セット

**育成シミュレーションの傑作が、
Realになって新登場。
今までの「卒業」を知っている人も、
初めてプレイする人も
みんな必ず楽しめる!
Realだから、春夏秋冬のイベントや
豊富なマルチエンディングを、
実写映像で表現!**

さあ、これからあなたは、私立清華女子高等学校の新任教師として赴任します。
受けもつクラスは3年B組。生徒は、多感な5人の女の子です。
あなたは5人を無事、卒業させることができますか?

毎日微妙に変わる女の子の気持ちを、
パラメータ画面でチェック!

学校の年間行事はたくさんあります。
教師の指導方針が、生徒の能力に
現われることも・・・・・。
がんばって指導してください。

5人の生徒のスケジュール表を見て、
誰を指導するか選択。1人の生徒ば
かりをひいきしてはいけませんよっ!

PlayStation™用CD-ROMソフト

卒業 Graduation Real

新井聖美 (渡辺浩美)
気が強くて反抗的。
教師に対して聞く耳なし。

加藤美夏 (沢知かな)
明朗活発、体力抜群!
でも学力が…。

志村まみ (白井聡子)
アイドル的存在の
典型的ブリッ子タイプ。

高城麗子 (武澤志保)
学力、気位ともに
学内トップクラス。

中本　静 (前田美紗子)
成績優秀だが、
健康状態には注意。

EMOTION DIGITAL SOFTWARE 発売元・お問い合わせ
バンダイ ビジュアル株式会社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F　TEL 03-5828-3051　FAX 03-5828-3058

©1996 HEAD ROOM/NECインターチャネル/バンダイビジュアル
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。Macintoshは米国アップルコンピュータ社の商標です。ソフトの内容および発売日、価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。

なんとPlayStationで実写化！

PS&Mac版「卒業R」発売記念プレゼント!!

クイズに答えてプレミアムグッズを当てよう！

【クイズ】 ○の中にあてはまるアルファベットを入れてください。
ソフト買うなら、**卒業○**

【応募方法】 官製ハガキに 1 クイズの答え 2 希望賞品 3 住所 4 氏名 5 性別 6 年齢 7 職業 8 電話番号をお書きのうえ、ご応募ください。

【応募締切】 平成8年4月1日（月）当日消印有効

【あて先】 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F
バンダイビジュアル（株）第3事業部
「卒業R」プレゼントください係

【発表】 正解者多数の場合は抽選になります。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●卒業A賞 5名様
旅行クーポン券10万円分

●卒業B賞 5名様
清華女子高等学校制服
（劇中で使用した本物）

●卒業C賞 10名様
清華女子高等学校校章
（劇中同様のレプリカ）

●卒業D賞 50名様
直筆サイン入りポスター

●卒業E賞 100名様
プロモーションビデオ

●卒業R賞 1000名様
オリジナルテレホンカード

※なお、B賞のキャラクターは指定できません。
あらかじめご了承ください。

PlayStation
湾岸線争。
発売以来、大反響を呼んだ「首都高バトル」シリーズがついにプレイステーションで登場するぞ。
挑戦するバトルステージも首都高のみとなり、待ちに待った真の公道バトルの誕生だ。
もちろんゲームの監修はあの土屋 圭市と坂東 正明
実車さながらのドリフトテクニックと、より現実に近い首都高がキミの挑戦を待っている
5月3日発売予定。
定価5,800円(税別)
CAR SELECT
TYPE-ZX
DRIFT KING
首都高バトル
土屋圭市 & 坂東正明
レーシングドライバー
土屋圭市
首都高バトル
C 1996 BPS
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.

電撃PlayStation
プレイステーション

4月号

CONTENTS

巻頭特報 ビッグタイトルの最新情報をお届け!

●業界を揺るがす超ビッグタイトルの核心に迫る!!
FFVII……16

●人気急上昇! 前作を大幅にパワーアップして登場!!
機動戦士ガンダムVer.2.0……26

●ファンなら絶対ほしい必携アイテムを初公開!!
ときめきメモリアル プライベートコレクション……34

●人気アニメがPSでゲームになって登場するぞ!
ウェディングピーチ……36

●カプコンの人気キャラクターACTがいよいよ画面公開!
ロックマンX3……38

BELTLOGGER9……40

新フォーチュン・クエスト……42

エンジェル グラフィティ……44

天地無用!……46

バイオハザード……48

GO GO RPG やっぱり一番人気はロールプレイング!

●美少女育成要素もあるS・RPGの期待作だ!
メルティランサー……58

●待ちに待った人気RPGの続編がついに発表!
アークザラッドII……62

●個性的なキャラが人気だったRPGの第2弾!
クライムクラッカーズ2……64

●前2作が圧倒的な支持を受けつつ第3弾が登場!
KING'S FIELDIII……66

電撃 Soft Station 人気ゲームを徹底攻略!

●発売後も大反響の人気作を全ステージ完全攻略
第4次スーパーロボット大戦S……74

●発売後ソフト人気NO.1ソフトのとっておき企画
ときめきメモリアル……102

●もっと面白くなって登場した大ヒットPZG第2弾!
進め!対戦ぱずるだま……106

●隠れキャラ完全公開+パーフェクト技表
闘神伝2……108

●発売後も人気があがり続ける秀作RPGのデータ攻略
幻想水滸伝……110

電撃格闘無敵 戦う男の格闘ゲーム特集頁

●予測を遙かに超えたPS版がついにその姿を見せた!!
鉄拳2……164

あすか120%……172

アドヴァンストV.G.……176

美少女戦士セーラームーンSuperS……178

辛口のソフト評価記事が強力にリニューアル

新作ソフトレビュー
the DEEPER……116

新作ソフトスケジュール……14
電撃PS増刊予告……115
読者参加T&Sアタック……124
PS移植化計画……126
[読者イラスト]色絵ベリーグッド……128
DPS読者プレゼント……130
電撃PlayQuestion……131
[まんが]進め!対戦ぱずるだま・はじめて物語……137
ウラワザデータベース……141
電撃コラムス……147
[読者コーナー]PSの奴隷……151
読者アンケート……162
電撃ソフトステーションPart2……189
電撃ランキングステーション……200
ゲームデータベース……202
電撃NEWS STATION……204
次号予告+ゲームインデックス……206

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A-RPG	アクションロールプレイング	A-PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
▶3月発売のソフト						
1	3月1日	進め！対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	106、118
2	3月1日	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	AVG	
3	3月1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	
4	3月1日	ヴォルケンクラッツァー—審判の搭—	アスミック	¥5,800	RPG	
5	3月1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	
6	3月1日	WORLD CUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	
7	3月8日	アテナの家庭盤~ファミリーゲームス~(仮)	アテナ	¥5,800	TBL	199
8	3月8日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	
9	3月8日	SANKYO FEVER実機シミュレーション	ティー・イー・エヌ研究所	¥6,800	SLG	
10	3月8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイティアファクトリー	¥5,800	ETC	
11	3月8日	卒業R~Graduation Real	バンダイビジュアル	¥5,800	SLG	
12	3月8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800	対戦ACT	178
13	3月15日	ZORK I (ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	
14	3月15日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/翔泳社	¥5,800	AVG	
15	3月15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	ヒューマン	¥5,800	SPG	196
16	3月15日	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	
17	3月15日	ワールドサッカー~ウイニングイレブン~	コナミ	¥4,800	SPG	
18	3月22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	
19	3月22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック21	¥5,800	TBL	
20	3月22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG	198
21	3月22日	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
22	3月22日	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	192
23	3月22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	189
24	3月22日	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン	¥5,800	ACT	
25	3月22日	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800(予定)	ETC	197
26	3月22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800	ETC	48
27	3月22日	メルティランサー 銀河警察2086	イマジニア	¥5,800	SLG	58
28	3月22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
29	3月22日	ワイプアウト	SCEインターナショナル	価格未定	RCG	190
30	3月29日	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
31	3月29日	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	172
32	3月29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG	198
33	3月29日	unStack(アンスタック)	システムクリエイト	¥4,800(予定)	PZG	
34	3月29日	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	
35	3月29日	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800	STG	
36	3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	S・RPG	198
37	3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	164
38	3月29日	Defcon 5	マルチソフト	¥4,800	RPG	
39	3月29日	NuPa~ぬうぱ~	トミー	¥4,800(予定)	PZG	199
40	3月29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	SLG	198
41	3月29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZG	
42	3月中旬予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	ETC	
43	3月中旬予定	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	¥5,800	PZG	123
44	3月下旬予定	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
45	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	26
46	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	
47	3月下旬予定	CRITICOM—ザ・クリティカルコンバット—	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
48	3月下旬予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
49	3月下旬予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	
50	3月下旬予定	大戦略 プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800	SLG	
51	3月下旬予定	テトリス-X(仮)	BPS	¥5,800	PZG	
52	3月下旬予定	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPG	
53	3月予定	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	176
54	3月予定	がんばれゴエモン~宇宙海賊アコギング~	コナミ	¥5,800	ACT	
55	3月予定	3Dレミングス	SCEインターナショナル	¥5,800	A・PZG	
56	3月予定	卒業~クロスワールド	イースリースタッフ	価格未定	AVG	199
57	3月予定	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	
58	3月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
▶4月発売のソフト						
59	4月12日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予定)	STG	
60	4月12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	AVG	
61	4月19日予定	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	
62	4月19日予定	DOOM	ソフトバンク	¥5,800	ACT	
63	4月19日	めざせ！戦球王	セイブ開発	¥5,800	PZG	
64	4月26日予定	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800(予定)	ETC	
65	4月26日	ギャラクシアン³	ナムコ	¥5,800	STG	
66	4月26日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ETC	195
67	4月26日予定	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	
68	4月26日予定	ときめきメモリアル プライベートコレクション	コナミ	¥3,800	ETC	34
69	4月26日予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800(予定)	SLG	
70	4月26日	Race Drivin' a GO！GO！	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800(予定)	RCG	
71	4月26日	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
72	4月中旬予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
73	4月下旬予定	パズラー監修おーちゃんのお絵かきロジック2—カラーもありますわ—	サンソフト	¥4,980(予定)	PZG	195

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
74	4月下旬予定	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800	RPG	199
75	4月下旬予定	ロックマンX3	カプコン	価格未定	ACT	38
76	4月予定	アクチャー・ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
77	4月予定	ESPN StreetGames	SCEインターナショナル	価格未定	SPG	
78	4月予定	キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATIONS	バンダイ	¥5,800(予定)	SPG	
79	4月予定	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	アスミック	¥5,800	SLG	
80	4月予定	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ACT	195
81	4月予定	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800(予定)	ETC	
82	4月予定	チェスマスター	アルトロン	¥6,800(予定)	TBL	
83	4月予定	ネオ プラネット	マップジャパン	¥6,800(予定)	SLG	195
84	4月予定	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800(予定)	SLG	197
85	4月予定	THE HIVE WARS	KSS	¥6,800(予定)	STG	
86	4月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
87	4月予定	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPG	
88	4月予定	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	
89	4月予定	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	カプコン	¥4,800	TBL	197
▶5月発売のソフト						
90	5月3日予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	¥5,800(予定)	RCG	
91	5月10日予定	X-COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800(予定)	ETC	
92	[illegible]	花札グラフィティー 恋々物語	アイマックス	[illegible]	TBL	
93	[illegible]	EPS 角田智美	アンティノスレコード	[illegible]	SLG	
94	[illegible]	EPS 仲間由紀恵	アンティノスレコード	[illegible]	SLG	
95	[illegible]	EPS 水谷純子	アンティノスレコード	[illegible]	SLG	
96	[illegible]	EPS 森川由紀子	アンティノスレコード	[illegible]	SLG	
97	[illegible]	EPS 山本ともあ	アンティノスレコード	[illegible]	SLG	
98	5月24日予定	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	ETC	
99	5月下旬予定	Fighting Illusion~K-1グランプリ戦士~	エクシングエンタテイメント	¥5,800(予定)	対戦ACT	
100	5月予定	あいどるプロモーションすずきゆみえ	アルュメ	価格未定	SLG	
101	5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
102	5月予定	ウェディングピーチ ドキドキお色直し(仮)	KSS	価格未定	SLG	36
103	5月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥5,800(予定)	STG	
104	5月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	
105	5月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800(予定)	TBL	
106	5月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	価格未定	STG	199
107	5月予定	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	ETC	
108	5月予定	鉄球 TRUE PINBALL	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定	TBL	
109	5月予定	VADIMS(バディムス)	ソフトバンク	価格未定	PZG	
110	5月予定	必勝パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	価格未定	ETC	
111	5月予定	フェーダ・リメイク！~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	価格未定	S・RPG	
▶6月発売のソフト						
112	6月21日	新フォーチュン・クエスト ~食卓の騎士たち~	メディアワークス	¥5,800(予定)	TBL	42
113	6月21日	新フォーチュン・クエスト ~食卓の騎士たち~(限定版)	メディアワークス	¥7,800(予定)	TBL	
114	6月28日予定	Over Blood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト	¥5,800(予定)	AVG	
115	6月予定	極 大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800	TBL	
116	6月予定	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア	¥6,300(予定)	RPG	66
117	6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZG	
118	6月予定	サイバースピード	ギャガ・コミュニケーションズ	[illegible]	RCG	
119	6月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
120	6月予定	City Bravo!	アルトロン	価格未定	SLG	
121	6月予定	ショックウエーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
122	6月予定	スーパー忍者悟空	エイコム	価格未定	ACT	
123	6月予定	タイナマイトキング(仮)	エイコム	価格未定	ACT	
124	6月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800	STG	
125	6月予定	[illegible]ERS ~新・遙かなるオーガスタ~	ソフトバンク	価格未定	SPG	
126	6月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
127	6月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	ACT,AVG	
▶今春以降発売のソフト						
128	春予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	62
129	春予定	AirAssault	SCEインターナショナル	価格未定	SLG	
130	春予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	ACT	
131	春予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
132	春予定	X-MEN	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
133	春予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
134	春予定	エンジェル グラフィティ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	44
135	春予定	エンジェル グラフィティ(限定版)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
136	春予定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥6,800	SLG	
137	春予定	クーロンズ・ゲート—九龍風水傳—	SME	価格未定	AVG	193
138	春予定	刻命館	テクモ	¥6,980	SLG	
139	春予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800	ACT・STG	197
140	春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
141	春予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
142	春予定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
143	春予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800	ACT	
144	春予定	雛気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	
145	春予定	すらいムしよう！(仮)	東北新社	価格未定	SLG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
146	春予定	3Dゴルフ(仮)	コナミ	¥5,800	SPG	
147	春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
148	春予定	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予定)	ETC	
149	春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	
150	春予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	対戦ACT	
151	春予定	PAL [神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	¥6,800(予定)	RPG	
152	春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800	対戦ACT	194
153	春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
154	春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
155	春予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	価格未定	S・RPG	
156	春予定	POSIT(仮)	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
157	春予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
158	春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
159	春予定	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	RCG	
160	春予定	ライズオブザロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
161	春予定	リアルバトル餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
162	7月5日予定	スタジオP～動画でパズルだプップクプー2(仮)	アジェンダ	¥5,800(予定)	ETC	197
163	7月予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800(予定)	AVG	
164	7月予定	QUANTUM GATE	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	
165	7月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800(予定)	RCG	
166	7月予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
167	7月予定	TUNNEL(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,[illegible](予定)	STG	
168	7月予定	NOUGHTY FIGHTER	アークシステムワークス	価格未定	STG	
169	8月予定	スペクトラルタワー	アイティアファクトリー	価格未定	RPG	
170	8月予定	釣りバカ日誌	小学館プロダクション	¥6,800(予定)	SPG	
171	8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800	ETC	
172	8月予定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予定)	STG	
173	夏予定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
174	夏予定	GUNSHIP2000	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
175	夏予定	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
176	夏予定	クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	RPG	64
177	夏予定	結婚－marriage－	小学館プロダクション	¥[illegible](予定)	SLG	
178	夏予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
179	夏予定	シミュレーションRPG(仮)	コナミ	¥5,800	SLG	
180	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	SLG	
181	夏予定	スピードドライバー(仮)	MIZUKI	価格未定	RCG	
182	夏予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
183	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
184	夏予定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定	ETC	
185	夏予定	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	コナミ	¥5,800	SPG	
186	夏予定	ヴァルナフォース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
187	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	釣り	
188	夏予定	プロ麻雀 極 (仮)	アテナ	価格未定	TBL	
189	夏予定	BELTLOGGER9	GENKI	価格未定	STG	40
190	夏予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイティアファクトリー	¥5,800(予定)	AVG	
191	夏予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
192	夏予定	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800(予定)	対戦ACT	
193	夏予定	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800(予定)	PZG	
194	夏予定	るろうに剣心(仮)	SCE	価格未定	未定	
195	夏予定	LAKE MASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
196	夏予定	ワイルド アームズ	SCE	価格未定	RPG	
197	9月予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
198	9月予定	GO2 Professional(仮)	毎日コミュニケーションズ	¥6,800	TBL	
199	9月予定	それいけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
200	10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴー ミニ四駆PS版(仮)	BPS	¥5,800(予定)	RCG+SLG	
201	秋予定	エネミー・ゼロ	ワープ	価格未定	AVG	
202	秋予定	スピードキング	コナミ	¥5,800	RCG	
203	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	価格未定	SLG	
204	秋予定	メルト～フィーチャリング エティ by アイアンメイデン	マップジャパン	価格未定	STG	
205	12月予定	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥5,800(予定)	RPG	16
206	年末予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	¥5,800	SLG	
207	年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	ACT	
208	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
209	年内予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
210	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
211	年内予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
212	年内予定	火竜娘－高悠環－	ガスト	価格未定	AVG	
213	年内予定	火竜娘－柳判官－	ガスト	価格未定	AVG	
214	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	価格未定	ETC	
215	年内予定	GALLOP RACER(ギャロップレーサー)	テクモ	価格未定	RCG	
216	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
217	年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
218	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
219	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
220	年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ACT	
221	年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	
222	年内予定	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	46
223	年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
224	年内予定	ハート オブ ダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
225	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
226	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
227	年内予定	ファーストクイーンIV	呉ソフトウェア工房	価格未定	S・RPG	
228	年内予定	ホームドクター	サクセス	価格未定	ETC	
229	年内予定	メールプラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
230	年内予定	モンスターファーム	テクモ	価格未定	SLG	
231	年内予定	ラグナキュール	SME	価格未定	RPG	
232	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
233	未定	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ	価格未定	TBL	
234	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
235	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
236	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	ACT・AVG	
237	未定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
238	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
239	未定	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
240	未定	NBA LIVE96	EAV	¥5,800	SPG	
241	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
242	未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
243	未定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
244	未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	未定	
245	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
246	未定	機甲兵G－1	アスク講談社	価格未定	未定	
247	未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
248	未定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
249	未定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
250	未定	碁仙人(仮)	J・ウイング	価格未定	TBL	
251	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定	ETC	
252	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
253	未定	The 11th Hour～The 7th Guest II～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
254	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
255	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	価格未定	AVG	
256	未定	シミュレーション ズー(仮)	ソフトバンク	価格未定	SLG	
257	未定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
258	未定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
259	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
260	未定	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	価格未定	PZG	
261	未定	スポット(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
262	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
263	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	
264	未定	ZXE－D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
265	未定	ZERO DEVIDE 2	ズーム	価格未定	対戦ACT	
266	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
267	未定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
268	未定	武豊の競馬シミュレーション	ジャレコ	価格未定	SLG	
269	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
270	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
271	未定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
272	未定	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	価格未定	ETC	
273	未定	忍者じゃじゃ丸くん(仮)	ジャレコ	価格未定	ACT	
274	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
275	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
276	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	TBL	
277	未定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
278	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
279	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
280	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
281	未定	パワープレイ'96(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
282	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
283	未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
284	未定	ピンボール・ファンタジー・デラックス	バップ	¥5,800(予定)	TBL	
285	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
286	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
287	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
288	未定	ブラックバス(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
289	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
290	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
291	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
292	未定	本格麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
293	未定	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	J・ウイング	¥6,800(予定)	TBL	
294	未定	マジックカーペット	EAV	¥5,800	STG	
295	未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
296	未定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	
297	未定	ミッドランド～幻の王国～(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	
298	未定	ユーリット	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
299	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
300	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
301	未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
302	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
303	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
304	未定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT+STG	
305	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	RPG	

RPG超大作が
PSオリジナルで
登場!
FFVII

新『Ⅶ』でも召喚獣が…!!

FINAL FANTASY Ⅶ
ファイナルファンタジーⅦ

新事実

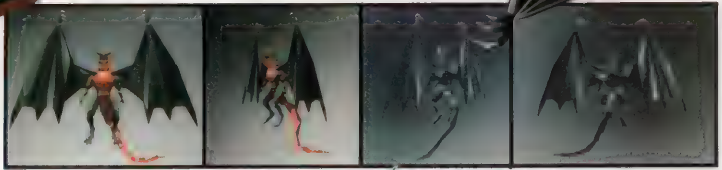
今回あらたな事実が発覚！　召喚獣「バハムート」と「リバイアサン」が、この『Ⅶ』でも登場することが決定したのだ。下の写真がその証拠写真。ただし、まだ開発中のものなのでグラフィック自体を変更するかもしれないとのことだ。

◀[illegible]したバハムートの[illegible]。ゲーム中では、どのように[illegible]されるのか？

▼今回、バハムートには[illegible]からんでくるのか？　興味は尽きない。

【バハムート】

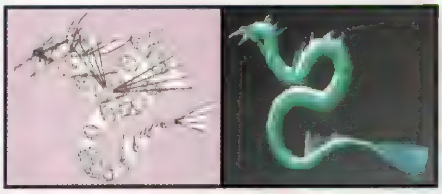
今回公表された２体の召喚獣のうちの１体がこのバハムートだ。今までの作品では、主人公たちに召喚されて敵に大ダメージを与える「メガフレア」を放ってくれたが『Ⅶ』ではどうなるのか？　またストーリーにはどうからんでくるのか？　今のところ一切は謎に包まれているが、２Ｄから３Ｄになったことで演出が劇的に変わることは想像に難くない。



▲これら４点の画像は、同じポーズのバハムートなのに[illegible]

【リバイアサン】

上のバハムートと同じく発表になったのが、このリバイアサンだ。しかし、この２体が登場するということは、ほかの召喚獣も登場するのか？…これが気になる。ラムウ、シヴァ、オーディーン、などなど……これらの召喚獣も『Ⅶ』に登場してほしいところだ



▶左はワイヤーフレーム[illegible]

◀[illegible]

ファイナルファンタジーⅦ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800（予価）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	'96年12月予定		

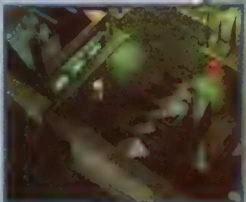
FFをもっとよく知るために…

魔法

「ＦＦ」で最も重要なファクター、それが魔法だ。魔法は、どの作品でもストーリー自体に大きく関わっている。

実際の戦闘で使う魔法は、黒魔法・白魔法・時空魔法・青魔法・召喚魔法。黒魔法は主に攻撃系、白魔法は主に回復系の魔法。時空魔法は、時間・空間転移系の魔法。ただしこれは「Ｖ」のみで、ほかの作品では黒魔法に分類されていることが多い。また青魔法は敵の特殊攻撃を覚えて（ラーニング）、それを自分で使うという特殊な魔法となっている。そして召喚魔法は、精霊や神を呼び出し、その力を借りて攻撃や回復をするというもの。

黒・白魔法は「Ⅰ」からあったのだが、青・召喚魔法は、比較的あとの作品で登場している。召喚魔法の初登場は『Ⅲ』からで、このときから『Ⅵ』まで召喚できるものはほぼ統一されている。しかし、作品を重ねるごとに魔法の入手法がより困難、よりドラマチックになっていった。青魔法は、『Ｖ』から登場。『Ⅵ』でもストラゴスというキャラが青魔法を使えた。



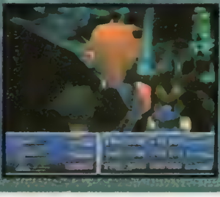
また、このほかにも『Ｖ』では武器に魔法の力を込めて攻撃する「魔法剣」、自然の力を使って攻撃する特殊な魔法「風水」なども登場している。また、この世界では人によって「歌」を歌うことで魔法的効果が現れる者もいる（『Ⅳ』のギルバート、『Ｖ』の吟遊詩人など）。

当然『Ⅶ』でも、これらの魔法は使えるハズ。しかし、それが特定のキャラのみが使えるのか全員が使えるのかはまったくの謎。

そして、このページで紹介した召喚獣はどのような形で登場するのか？…それも暗闇の中だ。

©スクウェア [illegible]

SYSTEM ●システム [基本]



FFをもっとよく知るために…

システム

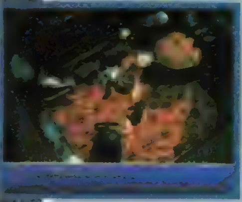
今回の『Ⅶ』のシステムは、『Ⅵ』までのものとそう変わらないものになるのでは？　こう予想できる。なぜならすでに『Ⅵ』の時点で、システムはかなりの完成度を誇っていたからだ。これまでにも新作を発売するたびに斬新なシステムでユーザーを驚かせてきたので断言できないが…。その辺をふまえて、ここでは完成された『FF』のゲームシステムを検証し、そのシステムが『Ⅶ』でも使われるのかを考えていく。

まず、現在ある限りの『Ⅶ』の写真を見た限りで予想が立つものがいくつかある。それは本文中でも述べているが、ボタン1つで会話が可能で、イベント時のみメンバーが画面上に出現するというものだ。これらは「Ⅰ」からの伝統(？)行事なので、ぜひ今回もこのシステムでいってほしい。もちろん、なにかこれに変わる画期的なシステムが開発されれば、別に変えても問題ないのだが。そちらの可能性も捨てがたいのだけど……はたして？

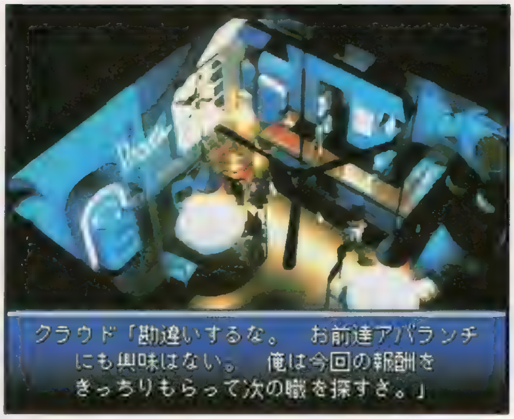
また戦闘システムは作品ごとに個性をつけるこのシリーズでは、当然『Ⅶ』でも、あらたな要素が付けられるハズ。これも本文中で触れているが、やはり「TIME」メーターがあるということは今回もATBな確率が高いだろう。しかし、それにしても「LIMIT」メーターとはいったいなんだろう。う～む。ここから電撃PSの予想。まったく信憑性がないので、「ああ、そんな考えもあるね」という程度に読んでくれ。

まず、考えられるのは『Ⅵ』でコマンド必殺技を採用したくらいだから、今回もそれに準じたもの。つまり攻撃を受けるとメーターが溜まっていき、満タンになると攻撃力が倍増…というものでは？

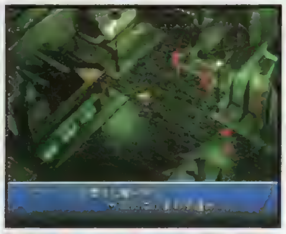
逆に攻撃を受けるとメーターが減っていき、これがゼロになってしまうと、ダウンしてしまいなにもできなくなってしまう「体力のリミットメーター」か？　また、メーターがゼロになるところまではいっしょだが、そのあとは単に死んじゃうだけという(「ロマサガ」のLPのような)、「死に際見極めメーター」か？…ってそんなワケないか。結局のところ、正式発表まで待つしかないのだ。

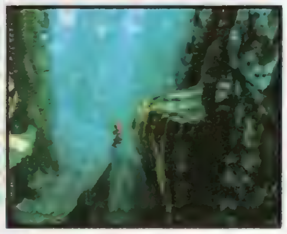


今回の「FF」は、写真をみる限りフルポリゴンの3Dで展開されると思われる。フィールドだけでなく、町・ダンジョンも立体感溢れる画面。これが今までの「FF」との最大の変更点と言えよう。そして、もう1度注意深く写真を見てみるとキャラが1人しかいない。これは今までのシステムの踏襲でイベントのときのみほかのキャラが画面上に現れるのではないか？そのほかにも、会話にコマンドウインドウが現れていないことから、ボタン1つで会話が可能なのでは？　また、『Ⅵ』と同じ系統の目的地到達イベントもあると写真から想像できる。はたして、これらの予想は当たるのだろうか？



▲いかにも洞くつといったカンジのダンジョン(？)。しかし途中で道は途切れている。どうするかといえば、右の写真を参考に





▲バー(?)の画面。見たところはボタン1つで会話が可能のようだ。

◀今回もイベントが盛りだくさん。…『Ⅵ』の目的地到達イベントと同じようなものではないだろうか？

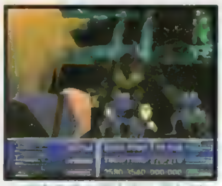
◀ダンジョンの…。これは、画面に…それとも…か？

戦闘はこうなる？

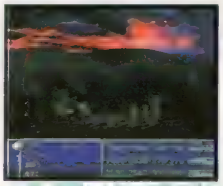
戦闘シーンの写真を見ると、まずは美麗なメイン画面が目に入る。しかし、そこから下に目を移してウインドウを見ると、「LIMIT」「TIME」のメーターを発見できる。TIMEの方は、『Ⅳ』から採用のATB（アクティブ・タイム・バトル）のメーターかも？

では、もう1つのメーターは？…続報を待て！

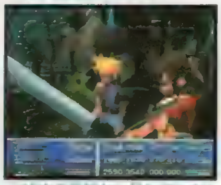
◀クラウドが攻撃しているところ。刀の…『Ⅶ』では、戦闘シーンの演出に…



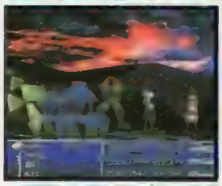
▲…アングル。



▲…



▲味方の…から見たアングル。



▲…

▲…

▲味方を出さずに　敵だけ画面上に出現させるアングル

WORLD ●ワールド

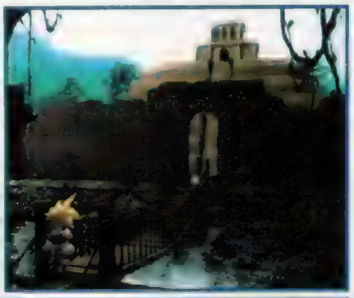
[町・ダンジョン]

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

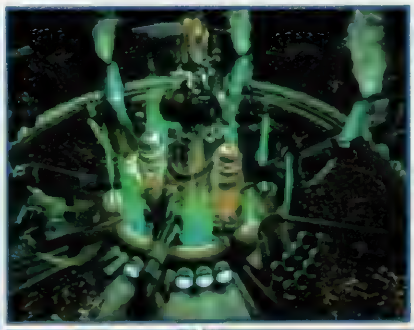
新しい『FF』『VII』の世界

下の写真のように「VII」の世界は、超美麗CGワールドで構成されている。まるで実写と見間違えそうなこの画面。いったいこの世界で、どんな人物がどんな物語を展開してくれるのか？　現在はなにもかも不明だが、きっと今までの「FF」と同じようにドラマチックな展開が期待できるだろう。まさに新しい『FF』は、PSから始まる。

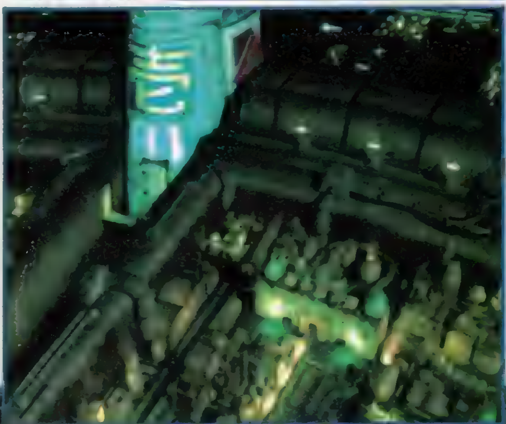
▶城壁からつながる橋を渡るキャラ。いったいここはドコなのか。それは、画面のキャラにしかわからない……

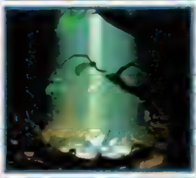


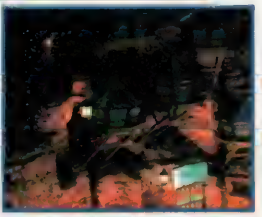
▼写真左上のほうに、漢字の「雷」らしき文字が見える。これは中国、東洋の文化も取り入れられている…ということなのだろうか

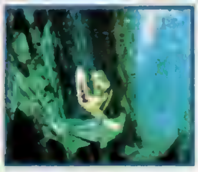


◀もしかして、このサイバーな世界観は「VI」の世界観をさらに発展させたものでは？





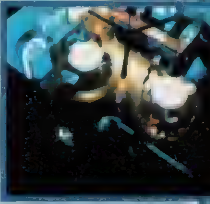




▲上の大きな写真の一部拡大図。これは民家なのか？……それとも？
▶この幻想的な穴はいったいなんなのだろう？　謎は深まるばかりだ。
◀洞くつに入ったところ。ダンジョンも、このように超美麗になった。

FFをもっとよく知るために…

世界観



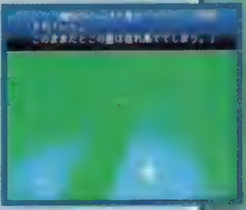
いちばん最初の「FF」（I）の世界は、中世ヨーロッパの幻想的世界の雰囲気が濃い。ロボットなど特殊な要素もあるが、法の化身の勇者がカオスに立ち向かうというものだ。

しかし、2作目の「II」からちょっと毛色が変わってくる。それは、飛空船などの「機械」が登場してきたためだ。この機械の登場で、その後の「FF」の世界観が決まったと言っても決して言い過ぎではないハズ。つまり「中世の幻想的世界＋機械文明」、これこそが「FF」の中心的世界であり、文化なのだ。これにより、「FF」のオリジナリティ溢れる世界が確立されていった。

この世界観が如実に現れているのは「VI」で、主人公の1人であるエドガーが「機械いじりが好きな王」ということでもそれがわかる。加えてエドガーの居城が、巨大メカであり、変形して地下を移動するという芸当までも見せている。

逆に「IV」では、「魔法」がメインの要素となっているのも興味深い。当然、みんなのお約束である飛空艇は登場しているのだが、その原動力は魔力となっている。さらに飛空艇によっては、月まで飛んでいけるという現代科学無視の世界観が魅力だ。

またこのシリーズは、いくつかの世界がつながって構成されているというのも特徴の1つ。それは作品によってさまざまで、地上と地下の世界、惑星とその衛星、はては崩壊前と崩壊後など……。「VII」もきっとこのように世界がいくつかあるパターンになるのでは？　そして世界観は、写真を見ると「VI」の世界に近いのでは？　より機械的なカンジもするし。



さて、これはあくまで電撃PSの超私見だが、「FF」という作品は「VI」から世界観がちょっとだけ変化していると思うのだ。だから「VII」もその延長線じゃないかなぁって…ま、あくまで予想であり私見。ワクワク。

いずれにしろ新しい「FF」は、我々の期待を裏切らない世界にしてくれるのは間違いない。とりあえず今は写真を見て、あれこれいろいろ想像することにしよう。読者のみなさんは、それまでは電撃PSを読んでね（宣伝）。

CHARACTER ●キャラクター [クラウド]

FFをもっとよく知るために…

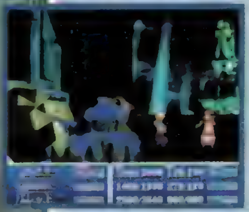
主人公

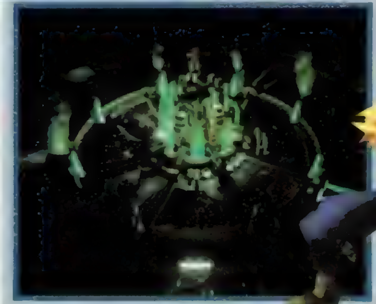
ゲーム中、プレイヤーの分身となる主人公。「FF」の場合、主人公は1人だけじゃなく複数いるのだが、当然「主人公の中の主人公」というものが存在する。「Ⅱ」のフリオニール、「Ⅳ」のセシル、「Ⅴ」のバッツ、「Ⅵ」のロック、これらの人物がそれに当たる。では、これらの主人公はなぜ主人公になれたのか？ そこで「FF」シリーズで主役を張るためにどうしたらいいのか？ それを検証していこう。

まず主人公になるためには「ハンサム」であることが絶対条件。なぜなら「FF」ではラブストーリーも重要なストーリーの要素なのだ。ブ男が美女とラブストーリーしてもしょうがないでしょ。たまにはいいけど毎回じゃねぇ。

また「タフ」であることも条件。なにせ四六時中戦闘しているし、ストーリーの展開的に美女が悪者に絡まれてたら助けてやるってのが本当の主人公。実際「FF」には多いし。

そして「タイミングが良い」というのも重要。なぜならヒロインが絶体絶命のピーンチ！ というときに、タイミング良く現れて助けてやるというのも主人公。以上、最低この3要素を満たさないと「FF」では主役は張れない。いえ、今決めたんですが……。





あと「ちょっと不良っぽい」とか「暗い過去がある」というのも重要な要素。特に「FF」は暗い過去があると、そのキャラのイベントが2つ3つ増える。主人公はまず覚えてもらうことが大事なのでこれは重要だ。

さあ、「Ⅶ」の主人公（誰だか知らないが）はこれらの要素を満たすだろうか？ それともこれらの要素に当てはまらないニュータイプの主人公なのだろうか？ 今から楽しみだ。

ツンツン金髪に細身の身体。そして自分の身の丈ほどある大刀を操るキャラ。それがこのクラウドだ。イラストを見る限り、今までの「FF」のどこかカゲのあるヒーローとは違って、明るい性格のような印象を与える。しかし、人は見かけによらないというし（？）、事実まだどんなキャラかは発表されていない。いったいどのようにストーリーにからんでくるキャラなのだろう？ 現在は本当にまったくの謎となっている。しかし、このキャラはきっとストーリーに大きく関わってくるであろうことは間違いない。また、18ページの上の写真では何やらお金の匂いがプンプンしている。もしかして、傭兵か賞金稼ぎなのかもしれない？

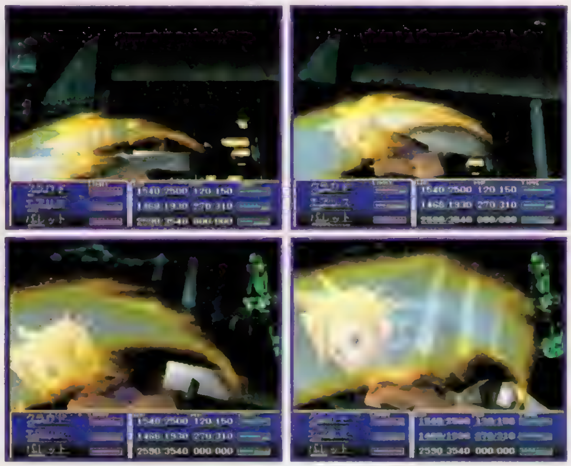
▼下の2つの写真は、イラストを元にしたイメージCGだ。右が見ての通り、ワイヤーフレームで構成されたクラウド、左がそれを元にして色を付けたものだ。懐しいカンジがCGでもうまく出ている

クラウド戦闘ポーズ集

▼これらは、イメージCGでのクラウドの戦闘シーンでのポーズ集だ。実際のゲーム画面でも、このような勇姿はほとんど変わらず、いや、そのままと言って良いほどに再現されている。

迫力の戦闘シーン

下の4点の写真は、実際のゲーム中にクラウドが剣で攻撃したところだ。まるで本当に斬りつけているような臨場感！ このようなアップ画面でも、キャラが滑らかにアニメーションしているのがわかるハズ。



※写真はすべて開発中のものです イラスト：野村哲也

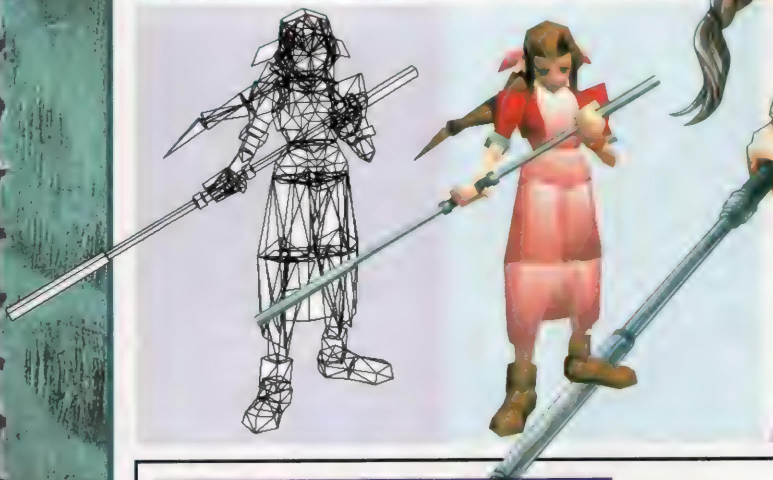
[エアリス]

プレイヤーの
分身となるキャラたち

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

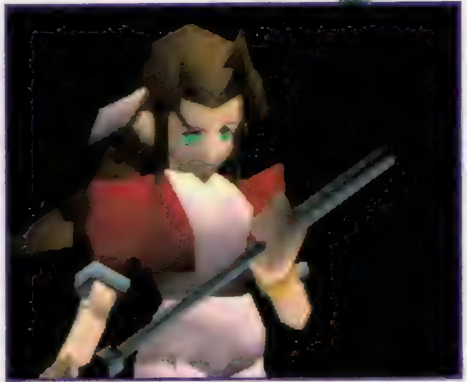
現在発表されているキャラの中では、紅一点のエアリス。彼女の笑いは、まるで優しい聖母のよう。しかし、その右手には武器のようなものを力強くしっかりと握っている。いったい、それで何を攻撃するのか？　また、これは武器ではないのか？　今のところわからないことだらけだが、ストーリーに大きく関わるキャラとなる雰囲気を持っていることだけはわかる。その芯の強そうな目は、今までの「ＦＦ」の女性キャラには少ない。もしかしたら、新しいタイプのキャラなのかも？　唯一の女性キャラだけに要注目だ！

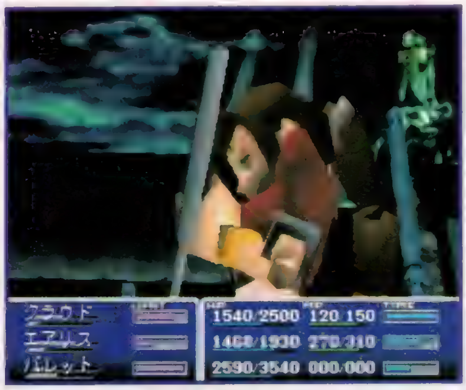
▼ワイヤーフレーム画面とそれをもとにしたイメージＣＧ。ＣＧ上でも彼女の雰囲気がよく出ているのは、驚きの一言!



実際のゲーム画面

これら３点の写真は、実際のゲーム中での画面だ。どれも戦闘中の同じシーンを違うアングルで撮影したものだが、これだけでもどんなカンジになっているかはわかるハズ。これらの写真も開発中のもの。しかし、今の時点でこのグラフィック。これが完成したら、いったいどんなクオリティのグラフィックとなるのか？　もしかしたら、上のイメージＣＧとまったく同じで見分けがつかないようなレベルにまでなるかもしれない。なんといっても、あのスクウェアだし。





「FF」をもっとよく知るために…

ヒロイン

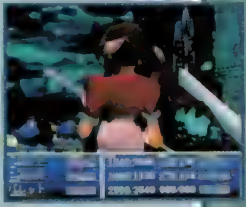
ヒロイン……それは、女性の主役。『ＦＦ』シリーズは、このヒロインがストーリー上の重要なファクターとなっている場合がほとんどだ。『Ⅱ』のマリア、『Ⅳ』のローザとリディア、『Ⅴ』のファリスとレナ、クルル、『Ⅵ』のセリスとティナ、ざっと挙げただけでもこれだけいる。いったいこれらのヒロインはどのような人物で、どのようにストーリーに関わっているのかここでは考えていこう。

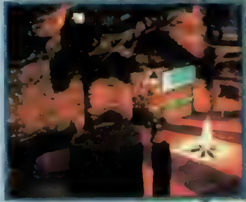
『ＦＦ』のヒロインというのは、なぜかいろいろあって人生に疑問を感じながら戦っているタイプが多い。これは、製作者の好みのタイプなのかもしれないが、とにかく多い。

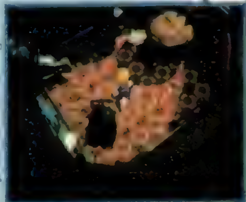
ま、女性が男勝りで勇ましく戦うのもいいが、はかなげなんだけど健気にガンバる女性というのに男は弱い。ついつい「守ってあげたい回路」が発動してしまうのだ。しかもゲームというのは、今のところ男性のほうがプレイ人口の割合が高い。これはこれでいいのかも。なんか男女論みたいになってきたけど（笑）。

そして実際ゲームの主人公たちはこれらのヒロインに対して「守ってあげたい回路」をフルに発揮させてストーリーが進むと言うワケ。すっごい強引な話の展開だが、それはそれで楽しいし。

そして、『ＦＦ』のヒロインは意外と行動派なのはご存知だろうか？　大抵、自分の運命を打破するために自ら戦いの地におもむく。戦場に行くなんて、よほどの覚悟がないかぎりできないだろう。ヒロインたちは果敢にも実行するのだ。それで、またさらにシナリオが新しい方向に展開していく。『ＦＦ』はこんなストーリーがめずらしくない。『Ⅶ』ではどうか？　まあ、『Ⅶ』でも当然ヒロインは登場するだろうが、はたしてどんなタイプなのだろう？　今のところ機械色が濃い作品と見うけられるので、機械いじりが得意なヒロインとか、実はアンドロイドでそれをひたすら隠しているヒロインとかはカンタンに思いつくけど…。でもあまりヘンなのも考えものなので、やはりかわいくて強いのが１番。でも、スクウェアに任せておけば大丈夫。ノープロブレム！





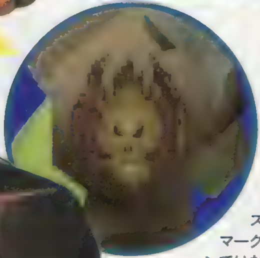


ファイナルファンタジーⅦ

CHARACTER ●キャラクター [バレット]

筋肉モリモリの巨体、ゴツい面がまえ、そして右手にガトリングガンのようなもの。一見するとただの悪役にしか見えないが、実はこのバレットも味方となるらしい。しかしこのカンジからして、そうカンタンには仲間になってはもらえないかも？　まあ、仲間になれば、きっと戦闘の矢面に立ってくれる心強いキャラになるのだろう。はたして、「気は優しくて力持ち」「豪傑な大男」どちらのタイプなのだろうか？

▲この3人が並ぶとキャラの対比がよくわかる。どうやらバレットは、巨体の肉体派に間違いない？



このマークは？

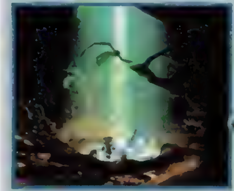
左肩にあるこのイレズミはいったいなんのマーク？　ただのファッションではなさそうだし……。

「FF」をもっとよく知るために…

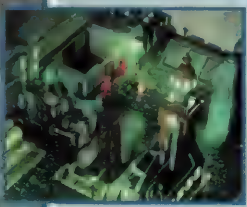
サブキャラ

サブキャラとは、ここでは便宜上主人公のパーティに加わるキャラのことを指している。つまり、主人公の1人なんだけどストーリーの途中で「①死んでしまう」「②パーティから抜けてしまう」、さらに「③ストーリーの途中からパーティに参加する」がこれに当たるのだ。

それでは例を挙げて分かりやすく説明しよう。まずは、「Ⅱ」に登場するヨーゼフ、ミンウ、リチャード。彼らは代表的かつ典型的な例で全員①の死んでしまうに該当する。その死にざまは、すべて「お



国のために！　友のために！」のような男冥利につきる死にかただ(ちなみに全員男)。まずヨーゼフは、敵のワナにかかって雪玉に潰されそうになった主人公たちをかばって雪玉で圧死。ミンウは、究極魔法アルテマを使用し、その疲れで過労死。しかも、アルテマは、主人公たちが苦労して入手したにもかかわらず、全然究極の魔法じゃなかったというオチまでついた。そしてリチャードは、悪の親玉にやられそうになった主人公たちの盾となり、敵の居城とともに大爆死。どれも負けず劣らず壮絶な死にかただ。1本のゲームでこれだけ人が死ぬゲームというのも珍しい。ちなみに、このあとの作品で死ぬのは「Ⅴ」のガラフのみとなっている。



別に批判じゃないのだが、ゲームとはいえあんまり人が死ぬのはねぇ？　知らないヤツならいいけど…ってそれもよくない。どちらにしても、「Ⅶ」でのサブキャラの扱いが気になる。物語・演出の上で、どうしても死ななければならないとき以外は、生かしておいてほしいですな。

実際のゲーム画面

戦闘中らしきゲーム画面でのバレット。開発中の画面にも関わらず、みごとイラストを3Dで再現している。そして、注意深く下のパラメータを見てみると……やはりバレットはHPが高く、MPが低いことがわかる。やはり見た目通りの肉体派か？

▲右からのバレットのアップ。異様な右手がハッキリとわかる。やはり銃器類なのだろうか？

▲左からのアップ。しかし、それよりも下のウインドウ内のパラメータをよく見てみると特徴が…

バレットCG

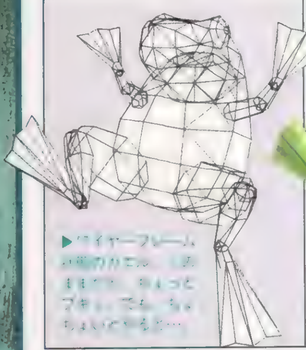
右の3点の写真は、イラストを元にしたイメージCGだ。どの写真もバレットの力強いイメージを完ぺきに表現している。

それにしても気になるのは、右手。いったいこれはなんなんだろう。サイコガン（昔、コブラというマンガに出てきた）みたいに脱着可能なのか？…謎だ。

※画面はすべて開発中のものです。

［カエル］

実はカエルは、メインキャラではない。どうやら『VII』には「トード」の魔法があるらしく、その魔法でキャラがこの姿になるらしいのだ。と、いうことは敵の中にもトードを使ってくるヤツがいるかも？　そして、主人公たちをカエルにしてしまう？　しかし、こんな姿なら別にずうっとこの姿でもかまわないぐらいよくできている。でも、きっとステータスが激減してしまうんだろうなぁ。



▶[illegible]

▶左のワイヤーフレームを元に色付けしたイメージCG。これで、ツヤツヤカエルの出来上がりだ

実際のゲーム画面

右の2点の写真は、実際のゲーム中で使われるモノ。上のイメージCGと比べてもなんら遜色がないデキだ。カエルのツヤツヤ感もバッチリ。しかし、この『VII』のカエルはとにかく楽しそうだ。なぜ？　ま、それはいいとして、この写真のカエルも開発中のもの。これからさらにキレイになって、カエルのツヤツヤ感も5割増しなんてことに？　早くゲームでピョンピョン飛ぶ姿が見たい。しかも何匹もでピョーンと…あぁっ。

主人公よりも目立つ？

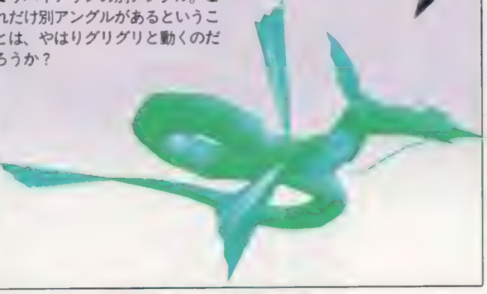
『VII』は、戦闘画面がフル3Dということで召喚獣はもちろん、上記のようにカエルまでポリゴンのキャラとなっている。これらは特異な形態をしているので、もしかしたら戦闘中は人間のキャラより目立ってしまうかも？　召喚獣は、演出が超ド派手だろうし……。

▶バハムート羽ばたきバージョン。いかにも空の王者といった威厳に溢れている。しかしこの羽は堅そう。このまま敵に突っ込んでもダメージを与えられるのでは？　ザクッ。

▼なんか「かかってきなさい！」状態のカエル。こうなると、なんだか強そうに見える。

▼バハムートの立ちポーズ。こういうポーズは、やはり必然性があって作ったのか？

◀リバイアサンの別アングル。これだけ別アングルがあるということは、やはりグリグリと動くのだろうか？

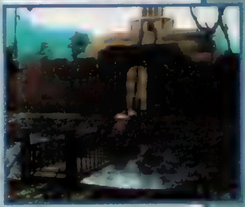


FFをもっとよく知るために…

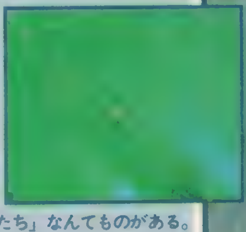
名脇役

ストーリーの展開上絶対必要ではないが、ないとさみしいもの……それが、この名脇役たちだろう。まずはこの脇役でもメジャーなものを挙げていく。最初は、シリーズのほぼ全作品に名前が登場する「シド」。ほとんどの場合、飛空船の発明者・製作者といった形で登場する。ただし、名前と男という性別はいっしょだが、作品によって容姿がせんだみつおとキムタクぐらいに変化しているので見分けが困難。

名脇役は、なにも人間だけと限らない。シリーズの全作品に登場している「チョコボ」も名脇役といえるだろう。チョコボというのは、主人公たちの乗り物のダチョウのような鳥のことで、これに乗れば通常の2倍のスピードでフィールドが歩けるようになる。しかし本来ただの乗り物だったハズが人気が爆発し、ついにはその派生「黒チョコボ」「デブチョコボ」がつけ加えられた。さらには超マイナーな「白チョコボ」なんていうのも！　これは『IV』に登場したキャラで、話しかけると主人公たちの体力を回復してくれる気のいい（？）チョコボだ。



このほかにも人間ではない名脇役たちは多い。ちょっと太っちょの妖精（？）モーグリ、元ネタがわかる人しかわからないプリンプリンセスなどがそうだが、忘れてはならない名脇役がいる。それは『V』に登場したギルガメッシュだ。このキャラは主人公の敵として登場するのだが、戦闘中もボケまくりのお笑いキャラ（似たようなのに『VI』のオルトロスがいる）。戦闘後に落とすアイテムも「エクスカリバー」というまがいモノ（しかも与えるダメージは1！）。しかし、最後は主人公たちとの友情を感じつつ去る……という心憎いキャラだった。電撃PSは、間違いなく名脇役ナンバー1は、このギルガメッシュだったと思うがどう？



そして、さらに隠れた名脇役に「ステータス異常のときの主人公たち」なんてものがある。ブタ・カッパ・カエルなどがそうだ。人によっては、「もう冒険はいいから、ずうっとカエルでいたいなぁ」なんて人も。いいんでしょうか？　ま、その人が幸せならいいか。

●コメント

COMMENT [スクウェア

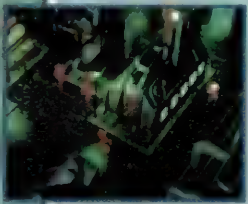
北瀬氏のコメントを理解するための
注釈

ここでは北瀬氏のコメント中にある（注○）の解説をしていこう。ここを読めば北瀬氏のコメントが２倍理解できるハズ。

注１……BG

BACK・GROUND（バックグラウンド）の略。背景・遠景のこと。ここではゲーム画面で動いてないもののことを指す。ちなみに、これに「M」がつくとBGMで、バックグラウンドミュージックとなる。直訳で背景音楽。

注２……CD－ROMになり～増えたことで



CD－ROMの容量は、540Mバイト。これは、パソコンのフロッピーディスク約400枚分。『Ⅶ』は２枚なので倍の１ギガバイト。

注３……従来～でした

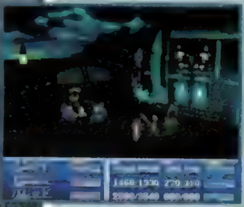
どんなゲームでも、グラフィックや音楽にはメチャクチャ容量が必要。特に昔のゲームは容量がとにかくなかったので、グラフィックがヘナヘナで音楽がチープなのだ。創世紀にはビープ音（ビーというブザーみたいな音）のみのゲームもあった。

注４……斜め俯瞰で～映像が続く訳ですが

つまり、いきなり「FF」のフィールド画面から『ウィザードリィ』にはならないってこと。もしこのシステムを作るとなると、基本のプログラムが２つ必要になる。そして、それだけ容量が必要になってくるのだ。

注５……映画的な演出～が可能になりました

電撃PSが想像するに、建物の前で主人公とヒロインとの会話画面から、そのままグルーッと画面が建物の裏に移動すると、そこには立ち聞きしていた悪役が！…だといいなあ。



注６……ファクター

FACTOR。要素、要因のこと。けっしてマックスファ○ターのことではない。

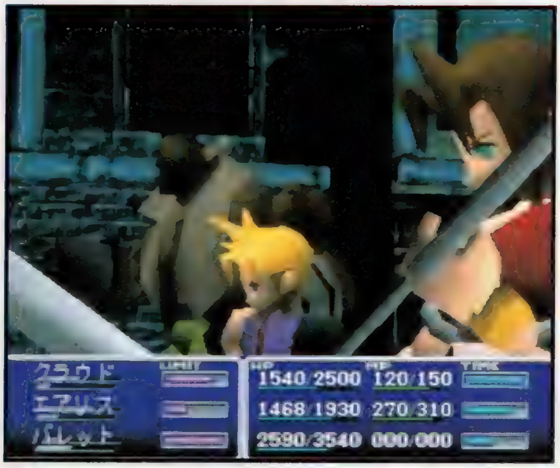
注７……アクセス時間も～思っています

技術的なものでアクセス時間がなんとかなるってのは、そのメーカーがスゴい技術力を持っているってこと。スクウェアだからこそできる芸当なのだ。

注８……がんばって～ください

北瀬さん、がんばってください！　電撃PSも応援しています。…ってぜんぜん注釈じゃないですね、これ。すみません。でも「Ⅴ」「Ⅵ」のような傑作を期待してます。

カメラワークを駆使した視覚演出が可能に(コメントより)



【ディレクター】

北瀬佳範氏

ディレクター
北瀬　佳範（きたせ　よしのり）
GB『聖剣伝説』
SFC「ファイナルファンタジーⅤ」
SFC「ファイナルファンタジーⅥ」
上記３タイトルの企画を担当。
※今回の『Ⅶ』では、ゲーム製作総指揮を担当しているかた。最近の「FF」の企画者なので、今回もきっとスゴいものを作ってくれるハズ。

『FFⅦ』のディレクターの北瀬です。企画全般のディレクションをしています。

今回の『FFⅦ』については、PSというハードで作ることになって僕達がやりたかったことの多くが出来るようになりました。

ひとつめは、今まではキャラクターやモンスターなどのオブジェ、また**風景や建物といったBG(注1)**は、パーツの組み合わせや色変えなどの方法で複数のバリエーションをつけてきた訳です。ところが、**CD－ROMになり容量が飛躍的に増えたことで(注2)**、ひとつひとつの設定にあった独自のキャラクターや背景を描くことができ、物語の登場人物の設定や、リアルで臨場感あふれる画面など非常に変化にとんだものにすることが出来ます。特に、フルCG映像を使えることで、奥行きのあるとてもリアルな世界を作り出すことが出来るのです。

ふたつめは、３D映像を使えるようになったことで、今までにない視点で映像を表現することができるようになったことです。僕はもともとテレビゲームのひとつの作り方として、映画的表現手法を取り入れていきたかったのですが、**従来のハードのスペックや容量では画面の表示上の制約でそれがなかなか思うように出来ませんでした(注3)**。つまりゲーム画面が斜め俯瞰ならどこへ行っても**斜め俯瞰での映像が続く訳ですが(注4)**、それが今度のハードになって、バトル画面やイベント画面などあらゆるシーンにおいて、今まで見せられなかったキャラクターのかくれた表情や建物の向こう側での出来事など、**映画的な演出、つまりカメラワークを駆使した視覚的演出が可能になりました(注5)**。

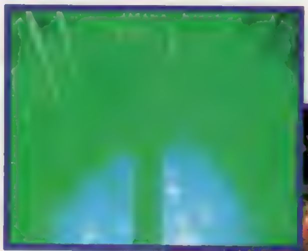
こういったハイクオリティなグラフィックでの表現、動きのある視覚的な演出といった映画やドラマなどに必要不可欠な**ファクター(注6)**を取り入れることで、今回の『FFⅦ』がゲーム、言いかえれば新しいエンターテインメントに仕上がっていけばいいなと思っています。

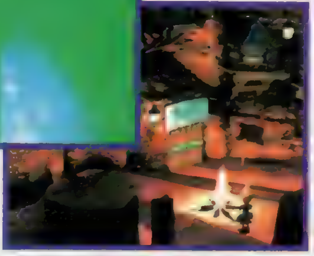
もちろん、世界観は『FF』ならではの斬新なものを考えていますし、ゲームシステムも今までの延長線上にある、より進化したものになっていくことでしょう。

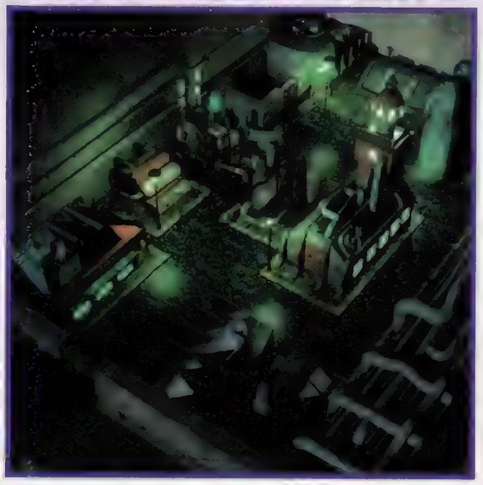
CD－ROMのネックと言われている**アクセス時間も、ハード・ソフト両面の技術的な解決が可能で、問題はないものと思っています(注7)**。

今回ご覧いただいた画面は、まだまだ作り始めたばかりですので、ごく一部しかご紹介できませんでしたが、これから**がんばって作っていきますので、ぜひ楽しみに待っていてください(注8)**。

奥行きのあるリアルな世界を





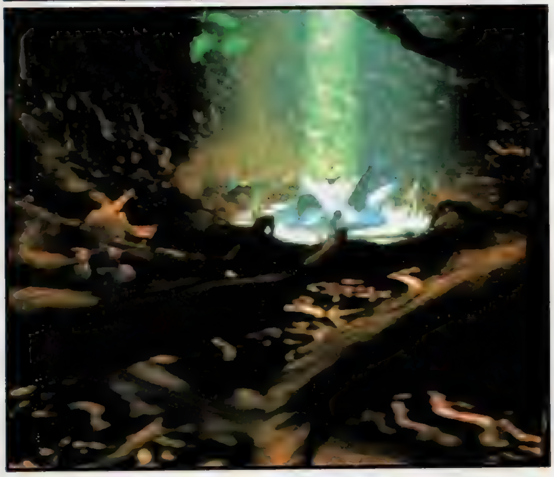


※画面はすべて開発中のものです。

からのメッセージ

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

ダイレクトな情報の質に重要性が(コメントより)



【プロデューサー】

坂口博信氏

プロデューサー
坂口　博信（さかぐち　ひろのぶ）
㈱スクウェア、代表取締役副社長
※『ＦＦ』シリーズすべてに関わった創設スタッフであり、生みの親的存在のとってもエラいおかた。スクウェアが発売するすべてのソフトの御意見番とも言われている。とにかくスゴい・エラい・カッコイイの３拍子すべて兼ね揃えている、うらやましいかぎりの人。ゲーム業界の伝説の１人。

以前から、僕たちが目指しているゲームとは、世界観や登場人物の設定、そのストーリーといったものだけではなく（もちろん大前提としてそれらが内容的に納得のいくということが最低必要条件ですが）、実際に長時間接している画像(映像)、音声、そして演出といったプレイヤーの**視聴覚に直接語りかけてくるいわゆるダイレクトな情報の質そのものに重要性を感じていました(注1)。**

その現実に欠かせない要素としてあるのが、それを表現するためのデータとしての容量なのです。

いままで、**16ビット機ではなかなか実現の難しかった画像処理、音声処理といったもの(注2)**がいわゆる次世代機においては、いともたやすく表現されているのはご存じのことと思います。それを実現することができたのが大容量ROMつまりＣＤ－ＲＯＭという仕様なのです。

僕たちが今目指しているものを実現するためには限りなく大きなデータ量を必要としています。また、今後ますますその量が拡大する可能性は大きい思います。場合によっては、**ＣＤ－ＲＯＭ２枚組３枚組といったことも考えられます(注3)。**

もちろん、ゲームというものはただ１つの方向性だけが成立するのでなく、さまざまなジャンル、各々のコンセプトによって、ＣＰＵのスペック、そして情報量の必然性、またデータそのものの活用の仕方によって、それぞれに求められる仕様というのは異なります。

ＣＰＵの処理スピード、また高速のデータ転送速度など、そのような時間軸の要素を最重要項目として必要とするゲームも必ずありえますし、またそのようなゲームも多くのプレイヤーは待ち望んでいるのは事実だと思います。

スクウェアの目指しているゲームというのは、１つの形に囚われずにプレイヤーにさまざま体験と感動、そしてエンターテインメントの世界を提供していくことだと考えています。

それが結果として、ゲームの制作においてハードの枠にできるだけとらわれない環境が必要となっているのです。

その１つの方向性として考えているのが、**『Windows95』への移植化です(注4)。**

これは、スクウェアが今まで作り出してきた数多くのゲームを１人でも多くの人達に体験してもらいたい、そのためには現在世界で最も普及していると言われる『Windows95』上に移植することで第一歩を踏み出せると考えています。具体的にはＳＦＣで発売したタイトルを『Windows95』対応のソフトとして米国市場に向けて移植をしていきたいと思っています。

また、随分先のことになると思いますが、**将来的には次世代機対応のタイトルを『Windows95』の後継ＯＳに当たる『Windows97』対応での移植も検討しています(注5)。**

また、さらに今後スクウェアが作り出していくエンターテインメントをもっと身近に、そしてより多くの人達に触れていただきたいと考えています。そのために、もっと手軽に手にとってもらうために現状のゲームソフトの価格設定を見直すときだとも考えています。

既に述べているように、僕たちの必要としているものは大容量のデータ量を記録できるメディアなのですが、従来の**マスクＲＯＭ(注6)**では、現状では価格的に実現不可能なものになってしまいます。

そして、その可能性があるのが現状では、ＣＤ－ＲＯＭだという結論になったわけです。現状をみても**主要な家庭用ゲームのＣＤ－ＲＯＭ版は¥5000～¥6000程度で販売されています(注7)。**

現状ＣＤ－ＲＯＭ対応のハードはパソコンをはじめとして数多くありますが、その中で僕たちが「自分たちの目指しているゲームを作り出せる環境にあるもの」を検討し、考え、そして決定した結果がプレイステーションなのです。『ＦＦVII』の開発スタッフは皆さんがすでにご存じのように今までも過去の作品で活躍してきた北瀬が率いる強力メンバーです。今回は各スタッフが新ハードを得て、今までにないあたらしい「ＦＦ」の世界を作り出していってくれるものと思います。

また、**今後続々とスクウェアの総力を挙げてプレイステーション対応のゲームを送出していきますので、期待して待っていてください(注8)。**

16ビット機では難しい画面・音声処理が実現

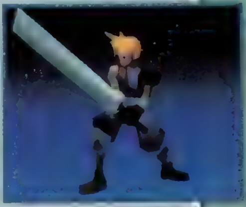
坂口氏のコメントを理解するための
注釈

前のページと同じく、ここでは坂口氏のコメント中の（注○）の解説していこう。「ＦＦ」を支える人物なので一言々々が聞き逃せない？

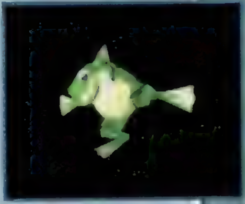
注１……視聴覚に～感じていました
パッと見てすぐわかること。つまりカンタンに言うと、小説より絵本的なカンジ？

注２……16ビット機では～といったもの
つまり任　堂の『ス　ーフ　ックス』や『ワイ○ドトラッ○ス』などのポリゴンゲーは、16ビット機ではヒジョーにキビシイ、財津一郎状態なのだ。

注３……ＣＤ－ＲＯＭ２枚組～考えられます
すでに『ＦＦVII』はＣＤ２枚組の予定。現在、すでにＣＤ２枚・３枚組のゲームが多数発売されている。ちなみにＰＳは、他機種に比べてその割高が高い。



注４……『Windows95』への移植化です
スクウェアは、すでに現在日本で知らない人はいないとまで言われている『Windows95』に、過去ＳＦＣで発売した作品を移植していくことを正式発表した。まだタイトルは未定とのことだが、当然ビッグタイトルである『ＦＦ』『聖剣』シリーズあたりがアヤしいと電撃ＰＳは勝手に思っている。外れたらゴメンナサイ。



注５……将来的には～検討しています
つまり将来的には『Windows97』に『ＦＦVII』を移植するかもしれないよー、みたいなことをおっしゃっていると想像される。

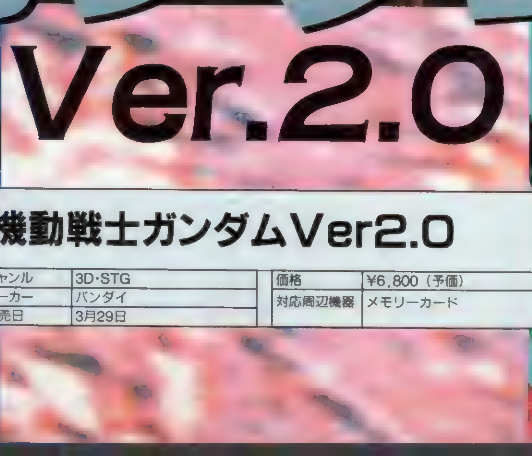
注６……マスクＲＯＭ
つまり、ＳＦＣとかのカートリッジのこと。もうそれ以上手が加えられないＲＯＭ。もっとかいつまんで言えば量産型のＲＯＭ。

注７……主要な家庭用～販売されています
たぶんＰＳ・ＳＳ・３ＤＯ・ＦＸ・ＮＥＯ－ＧＥＯあたりのことをおっしゃっていると想像される。ちなみに、この中でもＰＳは現在平均して、いちばんソフトの価格が安いのはご存知の通り。平均というのがミソ。

注８……今後続々と～待っていてください
ハイ、期待して待っています。…って、またこれも注釈じゃありませんね。でも本当に期待してますからね。

開発も順調に進んでいるようで、ついに電撃PS編集部にもサンプル版のCDが到着！　そんなわけで今回は実際にプレイしての感想をまじえ、そのプレイ感覚やステージ構成などすべてについて徹底紹介だ。コレさえ読めば、いままで謎だった部分もきっと見えてくるハズ！

機動戦士ガンダム Ver.2.0



機動戦士ガンダムVer2.0

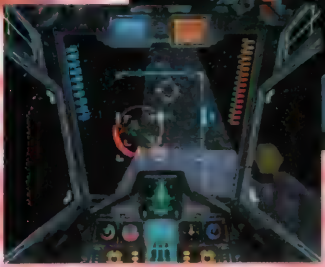
ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800（予価）
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月29日		

最新情報 その1

新着MS&戦艦を紹介だ！

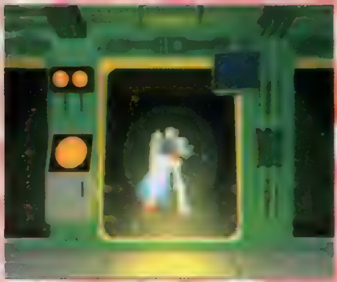
STAGE1 赤い彗星

それじゃさっそくステージ１から紹介していくぞ。まずこのステージのオープニングでは、サイド７での戦いを再現！　ザクをサーベルで切り裂いたり串刺しにしたりと、まさに原作そのまま。戦いはサイド７を脱出した直後「赤い彗星のシャアが襲いかかってくる！」というシチュエーションから始まるぞ。敵は量産型のザクとシャア専用ザクだ。難易度は低めで以前にも紹介したとおり操作に慣れるための練習ステージといった感じが強い。かなり楽にクリアできることだろう。



◀▲舞台は、サイド７の港を出港した直後の戦い。背景に見えるのがサイド７だ。ここにはザクとシャア専用ザクが出現するが、あまり積極的には攻撃してこないので、楽勝なステージだ。

◀オープニングビジュアルのワンシーン。ジーンのザクを真っ二つ！



◀ホワイトベースの艦橋から見えるガンダム。超カッコイイぜ。

STAGE2 大気圏突入

オープニングでは、地球に降下しようとするホワイトベースを狙い、ムサイからシャアが出撃していく…というシーンが再現される。戦いの舞台となる大気圏内では、やはりガンダムの動きが少し鈍くなる。でも敵の攻撃は、あまり激しくはないのでここも楽勝かな。

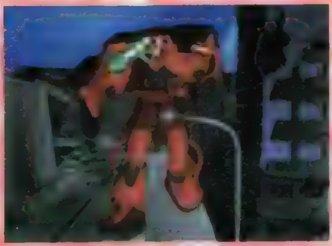
◀このステージに登場する味方の戦艦ホワイトベース。これを撃破されてしまうとゲームオーバーになってしまうぞ。敵は基本的に、ホワイトベースを狙ってくるみたいなので、油断しているとトホホな結末に……。

地球連邦軍 宇宙戦艦 ホワイトベース

Ｖ作戦の中核をなす戦艦として開発された地球連邦軍の最新鋭の汎用空母。宇宙空間での戦闘はもちろん、重力下でも活動できる。そのため大気圏にも突入できる性能を持っている。ジオン軍では木馬というコードネームで呼ばれていた。

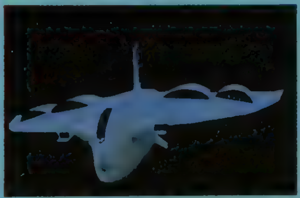
STAGE3 ガルマ散る

オープニングのＣＧムービーでは、廃墟で戦うガンダムとシャア専用ザクの姿が再現される。その戦いぶりや、合間に入るセリフなどはまさに原作そのままで、すっごく盛り上がっちゃうのだ。戦闘は廃墟と化した街並みが舞台。敵にはザクやドップなどが登場。今回は障害物のビルなどの上に登ることができるので「ジャンプ後に前進」といった操作が重要になりそう。この操作を使ってビルの上に登れば、上空のドップも楽に攻撃できるようになっているのだ。

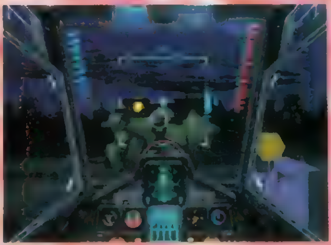


▲ビルの影から飛び出し、バズーカを構えるシャア専用ザク。

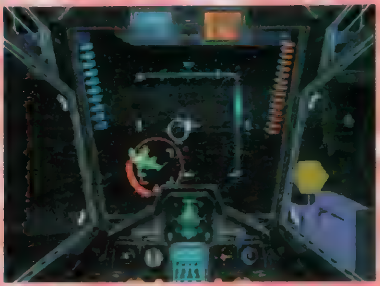
ジオン軍 攻撃空母 ガウ



ジオン軍の地球侵攻部隊の主戦力になっている攻撃空母。翼に８機のドップ、胴体には３機のＭＳを搭載できる。



◀ザクは障害物の間をチョロチョロと動き回るのだ。



▲障害物の上に登り、さらにそこでジャンプすると、ドップを見おろせるくらいの高さまで跳ぶことができる。上から攻撃すれば楽に倒せるぞ。

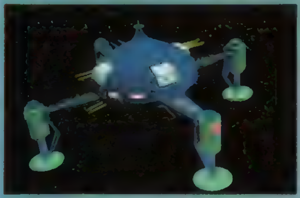
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1996 ※画面は開発中のものです

STAGE4 灼熱の危機

ジオン軍 合体戦車 マゼラ・アタック

地上部隊の主力戦車。上部の砲台部分（マゼラトップ）と下部のタンク部分（マゼラベース）は合体・分離が可能なのだ。

ジオン軍 モビルアーマー アッザム



モビルアーマーの原型となった機体。下部のハッチからリーダーと呼ばれる加熱装置を発射して敵を攻撃する。

オープニングでは、ホワイトベースから脱走したアムロがジオン採掘基地を発見し「ひとりでも叩ける!」と意気込んで、戦いに向かうシーンが再現される。ここにはザクやマゼラ・アタックなど、おもに敵の地上部隊が出現するぞ。その数は少ないが攻撃はかなり激しいぞ。ちなみにボスのアッザムは、このサンプル版には入っていなかったのであしからず。

◀ガンダムはジオン軍の採掘基地を発見！ ひとりで戦いに向かう。

▲ザクの足に注目！ なんとミサイルポッドを装備している。さらにマゼラ・アタックは、分離してマゼラ・トップだけにもなるぞ。

STAGE5 砂塵の中の敵

前作と同様、砂漠を舞台にグフやザクと戦うのだが、舞台設定が大きく変更されたぞ。まずミノフスキー粒子のためレーダーの性能がガタ落ち！ 敵をレーダーで確認しづらくなっている。さらに砂嵐のためモニターでの視界も最悪と、まさに最大のピンチ状態なのだ。だが、ここには味方の支援機、ガンキャノンが登場。ガンダムを援護しつつ積極的に敵を攻撃してくれるぞ。

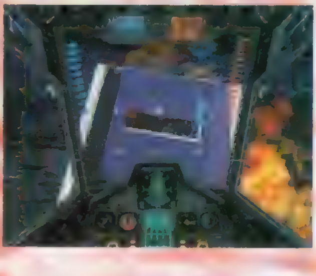
▲▶砂漠を進むグフと2機のザク。重量感たっぷりのグフの歩き方が超イカス！ また、支援MSのガンキャノンは、かなり積極的に戦ってくれるぞ。

地球連邦軍 支援モビルスーツ ガンキャノン

接近戦を重視したガンダムの援護用に開発されたMS。装甲が厚く、軽快な動きは苦手だが、装備しているビームライフルはガンダムのよりも強力(原作では…)。ゲームでも活躍してくれることだろう。

STAGE6 迫撃トリプルドム

オープニングではあのジェットストリームアタックを再現！ ガイアのドムを踏み台にし、攻撃をすり抜けるガンダムの姿がダイナミックに展開するぞ。しかもその後には、なんとミディア輸送機が特攻してくるのだ。もちろんオルテガのドムによって操縦席を破壊され、地上に叩きつけられてしまう…。このシーンはもう最高！ 思わず"マチルダさ〜ん!!"て叫びたくなっちゃうのだ。その後、戦闘開始。森林を舞台に3機のドムと戦うことになるぞ。前作とくらべ、さらに動きが素早くなっているので、またまた苦戦を強いられそうだ。



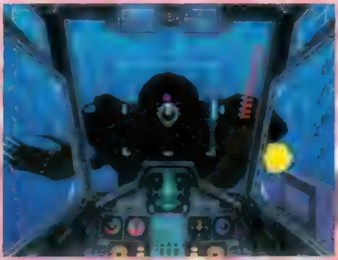
▲▼ドムの攻撃は前作以上に激しい！ やはりシールドで、確実に防御をして、ダメージを少なくするのが基本になりそう。

◀▼オープニングのワンシーン。ジェットストリームアタックが流れるように再現されているぞ。ミディアのコックピットを叩き潰すところも、言うことナシの仕上がりだ！

マチルダさ〜ん!!

STAGE7 大西洋血に染めて

オープニングでは水中を潜航するグラブロとズゴックが描かれている。水中での戦いは、ガンダムの動きが、やや鈍くなっているみたい。それに敵がズゴックやゴッグなどの水陸両用MSのため、よけいに自分が遅く感じられる。ここは、水中での動きに慣れるしかなさそうだ。

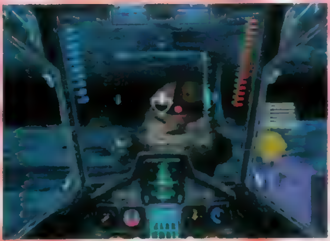


◀手の動きがリアルになったゴッグ。すっごく不気味でイイ感じ！

ジオン軍 潜水艦 ユーコン

ジオン軍の海軍の主力をなす潜水艦。おもに大西洋に配備されていてサブロック、アンロックミサイルで武装。MSは2機搭載できる。

STAGE8 ジャブローの攻防



▲前作同様、今回も愛嬌たっぷりの動きを見せてくれるアッガイ。

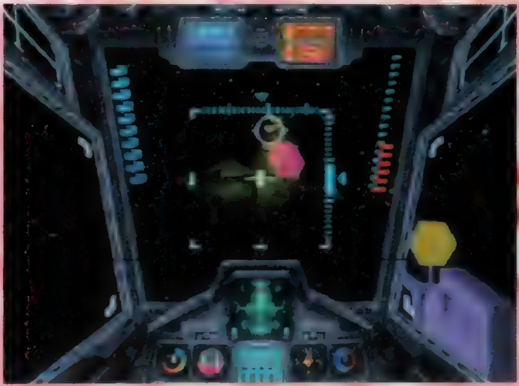
ジオン軍のジャブロー総攻撃から、シャアの率いる特殊工作部隊が侵入するまでをオープニングで再現しているぞ。戦闘はジャブローの内部が舞台。ここにはビルなどやたらと障害物が多く、敵のアッガイはその間をチョロチョロ動き回りながら攻撃してくる。けっこう苦戦するかも…。

◀ガンガン走り回るジム。大活躍してくれそうだ。

◀シャアの合図で後方からアッガイがワラワラと出現！

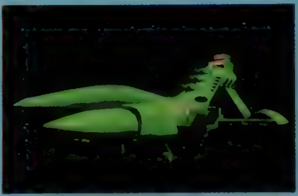
STAGE9 強行突破

オープニングは劇場版の「機動戦士ガンダムII 哀・戦士」のエンディングそのまま！　ジャブローを発進していくホワイトベースと、それを追うシャアのザンジバル……というあのシーンが描かれているのだ。その後は、ドレン大尉の率いるキャメル艦隊との戦いになるぞ。敵には巡洋艦ムサイや複数のリック・ドム、さらにボスMSとしてビグロが出現するのだ。



◀敵の巡洋艦ムサイは、艦橋やエンジン部分を狙って攻撃しないと致命的なダメージをあたえることができないぞ。慎重に狙っていこう。

ジオン軍 宇宙巡洋艦 ムサイ

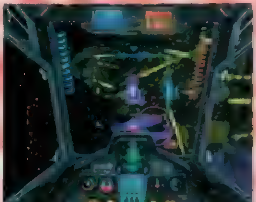


ジオン軍の主力巡洋艦。3門のメガ粒子砲とミサイルを装備し、MSは5機搭載できる。このステージではドレン大尉率いるキャメル艦隊を再現!?

▲ちなみにホワイトベースの発進シーンでは、フラミンゴは飛んでいない…。ちょっと残念？

STAGE10 ソロモン攻略戦

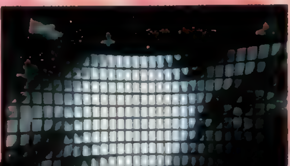
連邦軍がソーラーシステムを使い、ソロモンを攻撃するオープニングで始まるぞ。今回のボス、ビグ・ザムは、Iフィールドバリアを使用！　ビームライフルがまったく効かないのだ。



◀ソロモンには、守備隊としてリック・ドムやムサイが配備されている。その攻撃はかなり激しいぞ。

▲今回のビグ・ザムはすっごく動きが素早い。そのうえIフィールドバリアのためビームライフルが効かない！　キミはどう戦う!?

▶地球連邦軍の攻撃兵器、ソーラーシステム。縦横に、ならべたミラーに太陽光を集めて、標的に向かって一気に照射するのだ。



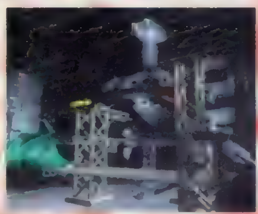
◀ソロモンを焼き焦がすソーラーシステムの光。このCGは超ド迫力なのだ。

STAGE12 ニュータイプ、シャリア・ブル

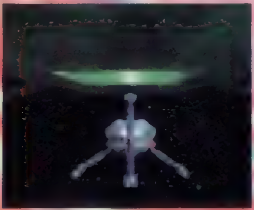
オープニングのブラウ・ブロの発進シーンでは、シャリア・ブルとシャアの会話が入るぞ。コレは原作にもなかったシチュエーションらしい!? ファンならぜひこの会話もチェックするベシ！

◀宇宙空間でブラウ・ブロを発見！ 画面で捕捉したときメガ粒子砲がなかったら要注意。まったく別方向から攻撃がくることも…

▼エレベーターを降りて宇宙空間へ移動。ここからロケットを噴射し飛びたっていく。



▶エルメスとともにザンジバルに格納されているブラウ・ブロ。カッコイイ！



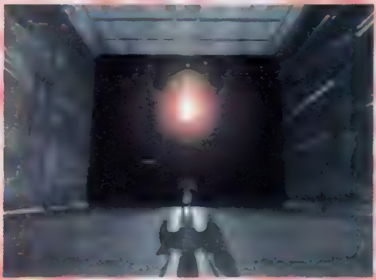
ジオン軍 モビルアーマー ブラウ・ブロ

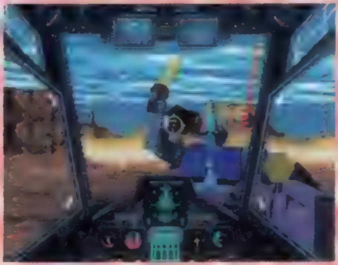
ニュータイプ、シャリアブルが操るモビルアーマー。装備している4門の大型メガ粒子砲は有線サイコミュにより脱着が可能！ オールレンジ攻撃ができるようになっている。原作ではテスト飛行中にガンダムに発見され撃破された。

オールレンジ攻撃も完全に再現!!

STAGE11 謀略のテキサス

ガンダムはテキサスコロニーの入り口に仕掛けられた爆弾に引っかかり、コロニー内に転落！ 戦いはそこから始まるのだ。





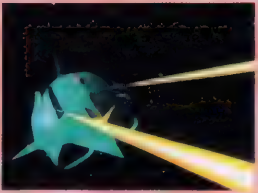
▲サーベルを振り上げて向かってくるギャン。この一撃をくらうと大ダメージだ。

▲◀テキサスコロニーの内部に侵入するガンダム。光と影の具合が取ってもリアルだよね。

STAGE13 光る宇宙

オープニングでは、エルメスのララアとガンダムのアムロが語り合うシーンを再現！ アムロがビットを狙い撃つシーンは、思いっきりカッコイイぜ。

▲シャアのゲルググ、ララアのエルメスによる波状攻撃は、今回もキツイぜ。



▲キラキラと流れる星をバックに語り合うララアとアムロ。このへんのセリフも原作そのままで超カンゲキなのだ。

STAGE14 脱出

ギレン・ザビの演説をバックに、最終決戦に備えるジオン軍の様子がオープニングで流れるぞ。よく見るとMAのビグロがたくさんいるのでチェックしてみてね。敵はシャアの操るジオングのほか、ゲルググやリック・ドムも登場。それらの波状攻撃は、前作以上の激しさ！最終面はキツイぞ!!

▲このシーン。TVアニメなどで見たことあるよね。旧ザクもいたかも。

◀ジオン軍の最終防衛拠点、ア・バオア・クー。最後の戦いが始まる…。

◀やはり最後はジオングとの対決だ。このステージが前作と同じく2部構成になるかは不明！ 続報を待ってね。

最新情報 その2

会話シーン満載で戦いも盛り上がる

セガサターン版の『機動戦士ガンダム』には会話シーンがあるのにどーしてＰＳ版にはないの～？ と疑問の思っていた皆さん、お待たせしました～っ！ 今回の『Ｖｅｒ．２．０』には、戦闘中などにも会話シーンが盛りだくさんだぜ。しかも下に紹介したように、出演している声優さんは原作とまったく同じだぞ。ガンダムに乗りつつ、あの名セリフを聞けるなんてもう最高！ 気分はアムロ・レイだぜ！

●CAST●	声の出演
アムロ・レイ	古谷 徹
ブライト・ノア	鈴置 洋孝
カイ・シデン	古川 登志夫
ハヤト・コバヤシ	鈴木 清信
スレッガー・ロウ	井上 真樹夫
ミライ・ヤシマ／レツ	白石 冬美
セイラ・マス／キッカ	井上 遥
フラウ・ボウ／カツ	鵜飼 るみ子
マ・クベ／マリガン／ジョブ・ジョン	塩沢 兼人
シャア・アズナブル	池田 秀一
ララァ・スン	潘 恵子
ガルマ・ザビ	森 功至
ドズル・ザビ	玄田 哲章
ギレン・ザビ	銀河 万丈
ランバ・ラル	広瀬 正志
シャリア・ブル	木原 正二郎
デニム	緒方 賢一
ガイア	徳丸 完
オルテガ／作業員／兵士A	二又 一成
マッシュ／ザクP／ズゴックP／トクワン／兵士B	戸谷 公次
ナレーション／ブーン／ティアンム	永井 一郎

STAGE13

シャアのゲルググにトドメを刺そうと接近するガンダム。シャアをかばうため、ガンダムとゲルググの間に割り込んでくるエルメスのララア。その直後、ガンダムのサーベルは無情にもエルメスのコクピットを貫く…だったっけ？ このイベントの前後には、アムロ、セイラ、シャア、ララアの４人の会話が入り乱れるぞ。前作ではちょっと納得できなかったこの名場面も、今回の『Ｖｅｒ．２．０』では完全再現されているのだ。ゲーム中でも１、２をあらそう名場面なので、絶対にお見逃しなく！

STAGE3

シャアに裏切られ、ガルマの乗るガウはホワイトベースの一斉砲撃を背後から受けることになる。最後の力を振りしぼり、ガウを木馬（ホワイトベース）にぶつけようとするのだが…と、確か原作ではそういう展開だったよね。ガルマ・ザビ役の森功至さんのキアイのこもったセリフを聞くとゲームが一段と盛り上がるぜ。

エンディング

アムロはスペースランチには乗っていなかった。アムロを感じようとするセイラ。だが、さっきまで聞こえていたアムロの声がいまは聞こえてこない……というようなシチュエーションだったかな？ う～んきっとゲーム中でこのセリフを聞いたら、涙がでそう。

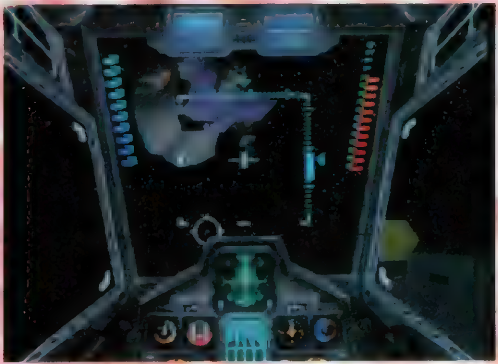
ひとがそんなに便利になれるわけないわ…

アムロが導いてくれなければ我々もあの炎に焼かれていただろう…

ブライト艦長やほかの乗組員に、脱出をうながしたアムロ。宇宙空間へと脱出した乗組員たちは、ア・バオア・クー内で爆発するホワイトベースを目にする…だったでしょ？ 会話＋アニメビジュアルの導入により、感激の度合いがぜ～んぜん違うぜ。

搭乗可能MSデータ集

「ｖｅｒ.2.0」は、通常のストーリーモードでは地球連邦軍のガンダム。そして新たに加わったジオン軍モードでは、ザク、ゲルググ、ジオングの3機にも搭乗することができちゃうぞ。ここでは、その搭乗できる4機のMSのデータや性能、さらに使用可能な武器について、一挙に大紹介！　細かい部分までしっかりチェックして、戦いの日に備えておこう。



◀ジオン軍モードのほか、新たにタイムアタックモードも追加！　クリアタイムや撃破数を競い合ったりすることができるぞ。ガンダムに乗り込みハイスコアを狙え。画面は通常モード。

RX-78ガンダム

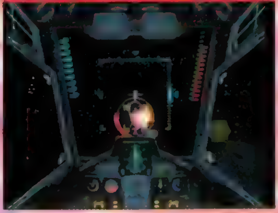
GUNDAM

DATA
●全高／18M●重量／60ｔ●出力／6万5 000馬力●速度／時速130km
●材質／ガンダリウム合金●武器／ビームライフル、ビームサーベルなど

基本的な操作は前作と同じ！

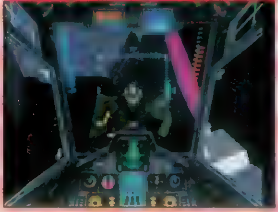
移動法や攻撃方法など、ガンダムの基本的な操作は前作とほとんど同じ。ただジャンプの操作が少し変更されているぞ。そのジャンプの操作とは、「ボタンを押し続けている間はブースターを噴射し続ける」というシステム。今回はジャンプを多用するステージもありそうなので、いち早くこの操作感覚に慣れておこう。

ビームライフル



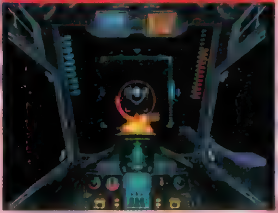
◀今回は距離によって威力が低下するようになった。

ビームサーベル



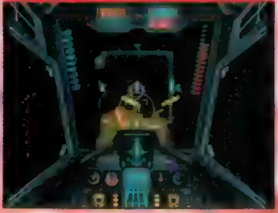
◀ジャベリンに変化させることも可能になったぞ。

ハイパーバズーカ



◀前作と大きな変更点はないため、今回も使い勝手がイイぜ。

バルカン



◀今回のバルカンは、ボタンを押し続けると連射になり、活用できそう。

●ガンダム搭乗時に使用可能な武器

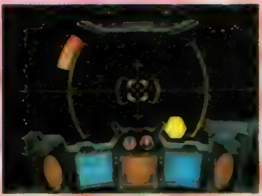
攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
ビームライフル	遠距離射撃用	弾数16発。撃ちきると一定時間後に再チャージされる。威力は距離によって変化する（近いほど威力は高い）水中では、威力がかなり低下することに。
ビームサーベル（ジャベリン）	近距離攻撃	前作同様、近距離戦で絶大な威力を発揮するビームサーベル。しかし、連続で振れなかったり、攻撃間合いがせまいのが難点。今回は、方向キーの↑＋攻撃でジャベリンになり突き攻撃が可能（ロックオン時のみ）
バルカン	中距離攻撃用	ボタンを押し続けことで連射が可能
ハイパーバズーカ	遠距離広域射撃用	弾数５発。爆風でもダメージがあたえられる。
シールド	防御用	一定量のダメージを防ぐと消滅。

●ジオン軍モードで搭乗できるMS

DATA	●全高／17.5M●重量／74.5t●出力／5万5000馬力●速度／時速85km●材質／超鋼スチール合金●武器／マシンガン、ヒートホークなど

性能の低さはウデでカバーだ

一年戦争が始まった当時のジオン軍の主力MS。両軍を通じ、いちばん量産された機体で、汎用性が高く、幅広く活躍していた。原作通りの性能だったら決してガンダムには勝てないような気がするのだが…。



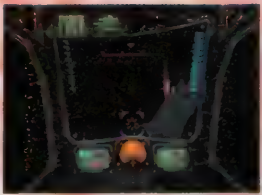
◀目の前にいるザクが自分の機体になる。立場が逆転した戦いとは…。

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
マシンガン	遠距離射撃用	無制限。移動しながら射撃可能。
バズーカ	遠距離広域射撃用	弾数5。爆風でもダメージがあたえられる。
ヒートホーク	近距離攻撃用	接近時、振り下ろして攻撃する。

DATA ●全高／19.6M●重量／75t●出力／8万2000馬力●速度／時速99km●材質／超鋼スチール合金

ビームなぎなたの使い方が重要

ジオン軍のMSの中で初めてビームライフルを標準装備した機体。ライフルのほかにビームなぎなたや、シールドを装備しており、攻防のバランスがとれている。戦闘ではなぎなたの使い方がポイントになりそう。



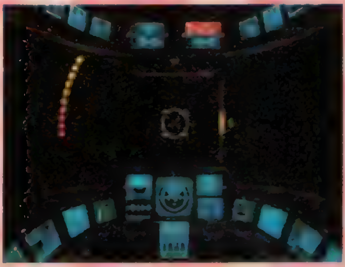
◀よ～く見るとライフルやなぎなたの武器ゲージが用意されているのだ。

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
ビームライフル	遠距離射撃用	距離によって威力が変化。弾数は16発。撃ちきると、一定時間後に再チャージされる。
ビームなぎなた	近距離攻撃用	振り下ろし、突き、振り回し斬りが可能。
シールド	防御用	一定量のダメージを防ぐと消滅。防御中は攻撃が不可能になる。

DATA ●全高／17.3M●重量／240t●出力／NO DATA●速度／NO DATA●材質／超鋼スチール合金●武器／メガ粒子砲など

必殺のオールレンジ攻撃を使いこなせ

ジオン軍、最後のMAとなったニュータイプ専用の機体。有線サイコミュによるオールレンジ攻撃が可能で、離れた場所からでも正確に敵を狙うことができる。攻撃方法がちょっと特殊なので、ジオングを乗りこなすのは難しいぞ。



◀やはりジオングにはシールドがないらしい…。

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
メガ粒子砲	遠距離射撃用	口×1、腰×2、左腕×1、右腕×1に装備されていて威力は距離によって変化する（近いほど威力が高い）攻撃ボタンを押し続けると口→腰→右腕→左腕の順序でエネルギーがチャージされ、ボタンを離すと発射される。
サイコミュ(両腕)	オールレンジ	左右に1基ずつ、合計2基を装備（1基に5門内蔵）発射・収容が可能で、威力は距離によって変化する。発射後は自動制御で飛行し、目標をロックオンすると自動的に攻撃をする。（飛行中に破壊されることもある）

※ゲルググとジオングの全身写真は前作品のものです。

ついにお目見え!

ときめきメモリアル PRIVATE COLLECTION

『ときめきメモリアル』が大好き！　そんなキミにとってこのソフトは、『ときメモ』のあらゆる魅力が詰まった、素敵な宝箱になるよ。

ときめきメモリアル ~PRIVATE COLLECTION~

ジャンル	ETC	価格	¥3,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	4月26日		

4つのモードの私たちに逢いにきて…♥

クイズに正解して、女のコとバケーション!

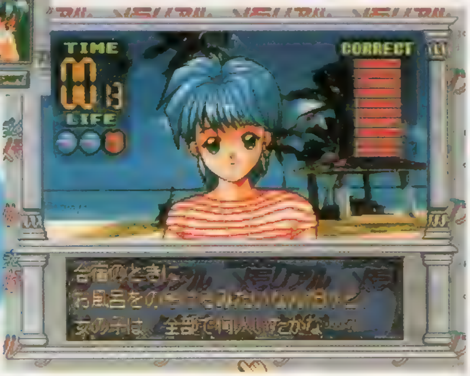
ときめきカルトペアクイズ

ここで楽しめるクイズは、「ときめき」に関するものばかり、総数約400問！　すべてゲーム中に答えがあるから、どれだけキミがゲームをやり込んでいるかが勝負の分かれ目となるぞ。見事クリアすれば、素敵なごほうびが待っているから、気合い入れていこうぜ！

◀▼伊集院家主催のイベントらしい。ところで、外井と一緒に出ている男はやっぱりホ……(笑)。

私設ビーチ争奪戦!?

◀ペアを組める女のコは12人で、選んだコに関する問題なんかもある。おや？　あの女のコもいらっしゃるようで……ニヤリ。



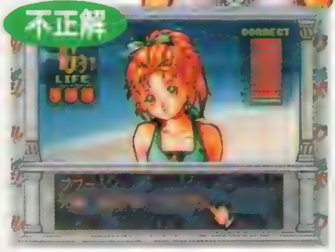
▼問題はすべて3択で答える。3回ミスするとゲームオーバーだから、あてずっぽうで答えよう、なんて甘いことじゃダメダメ！

選んだ女のコから出題されるぞ

女のコのリアクションも多彩なのだ!

正解

不正解



©1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

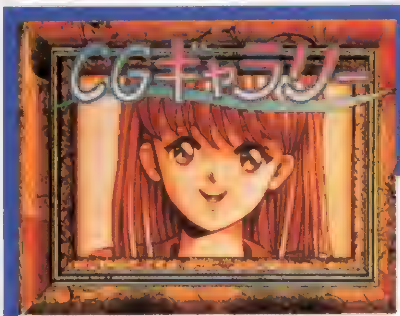
あのコが占うキミの運勢は…？
ラッキーチェック

このモードでは、恋愛運など４種類の項目についての占いができるぞ。もちろん単なる占いではなく、登場キャラ総勢13人が巫女姿などで登場して、キミの運勢を占ってくれるのだ。結果の解説にもキャラの特徴が出ているから、普通の占いより13倍以上楽しいこと間違いなし！　これからの毎日は、好きなキャラの占いで始めてみない？

▲まずは誕生日を入力し、それから占いたい日にちを入力して……と。これで準備ＯＫ。

▶占いの結果より、キミの巫女姿が気になってしょうがないよ、詩織……詩織ィィィ!!

ハカマでおジャマ



あのセル画、あのキャラ、全部見せます！
CGギャラリー

雑誌の記事やポスターなどに使用されたセル画105点と　ＰＳ版のバストアップＣＧすべてを、このモードにギュギュッと濃縮！　さらには、ポエムの語りが付いた、新作描き下ろし20点が追加されているという、うれしいボリュームのグラフィック集なのだ。

▲セル画だけで105点。バストアップＣＧを含めれば 確実に200点以上ある！

アップもいけるぞ

▲▶セル画と描き下ろしＣＧは拡大ＯＫ。アップにしても、高解像だからこんなに綺麗。ホント、綺麗だよ、詩織……詩織ィィィ!!

第４のモード
ミュージッククリップ

今回は画面をお見せできなかったこのモードも、他に負けない超スゴな内容のよう。なにしろ、ＰＣ版のオープニングムービーに加え、詩織のＣＶ担当の金月真美自らが作詞した新曲「夏に、まだ少し…」が収録されてるというじゃありませんか！　ＰＣ版オープニングはリメイク部分があるのか？　新曲にはムービーが付くのか？　などなど、期待はいやがうえにも高まってしまうのだ！

独占大公開 『ウェディングピーチ』の3人娘がプレイステーションでお色直し!

主人公の3人を紹介だ!

テレビ東京系列で放送中のアニメ「ウェディングピーチ」が、育成型ＳＬＧになってプレイステーションに登場。ゲーム化に当たって、ＴＶアニメの作画スタッフの手によってセル画が描き下ろされ、それがそのままゲーム用グラフィックとして使用されることになった。今回、その元となるセル画を独占入手。ＴＶとまったく同じ３人の姿を、本邦初公開！

花咲(はなさき)ももこ

聖花園学園に通う、いつも明るく元気な中学１年生。どんな困難にもめげず、果敢に立ち向かっていく今どき珍しい女の子。アニメ版では、愛のウェ〜ブで悪魔を改心させることができる、愛天使ウェディングピーチに変身！　さて、ゲームでは…？

人気アニメ『ウェディングピーチ』が、プレイステーションのゲームになる！　そこで一足お先に、ＴＶ版の作画スタッフによる描き下ろしグラフィックの数々をドドーンと大公開！

愛天使伝説 ウェディング・ピーチ ドキドキお色直し(仮)

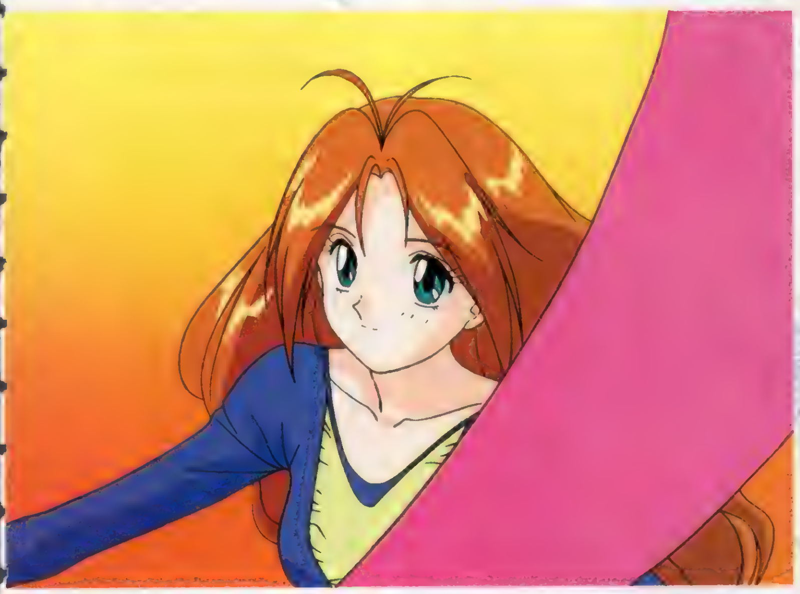
愛天使伝説ウェディングピーチ
ドキドキお色直し(仮)

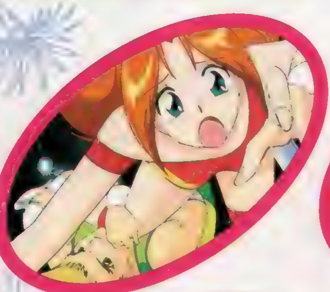
ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	未定
発売日	5月17日予定		CD２枚組

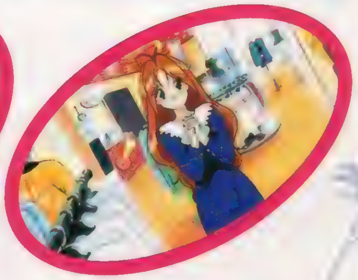
©TENYU・谷沢　直／小学館・テレビ東京・NAS・KSS
©1996　KSS

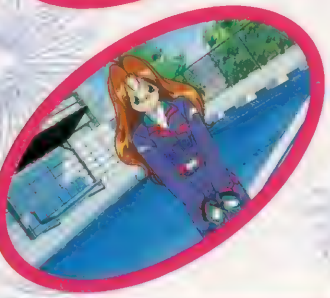
珠野(たまの)ひなぎく

ももこと同じ、聖花園学園に通う中学1年生。細かいことにはくよくよしない、活発な女の子。アニメ版では、エンジェルデイジーに変身してウェディングピーチを助ける。









谷間(たにま)ゆり

聖花園学園に通う、ももこたちのクラスメート。冷静な判断力と優秀な頭脳、そして一度決めたら後には引かない頑固さを合わせ持ったお嬢様。アニメ版では、エンジェルリリィに変身。

グラフィックはバッチリ! 気になるシステムは…!?

ＴＶと同じ作画スタッフの描き下ろしということで、グラフィックのレベルはもう保証されたも同然。では、気になるシステムはどうなるのか？　どうやら、流行の「育成型ＳＬＧ」に、「着せ替え」という要素が大きく関わるらしい。詳しくはまだ未定だけれど、まったく新しいシステムが期待できそうだ。「着せ替え」が重要ということは、攻略にはファッションセンスが決め手となる!?

「着せ替え」がポイント!?

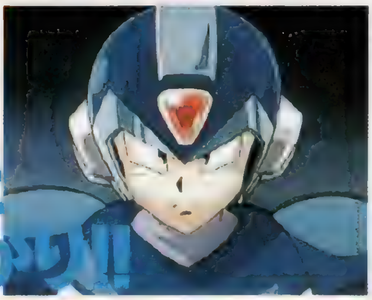
▶▲◀和服や体操着など、季節や状況に合わせて「着せ替え」が可能になる？　どうやらそのバリエーションも相当な数になるらしい。期待して待とう！

ついに動き出したPS版「X3」を直撃だ～っ!

ＳＦＣでシリーズ化を重ねるハイパーＡＣＴ『ロックマン』が、ついにＰＳに登場するぜ。この日が来るのを待ち望んでいた人も多いんじゃないかな？　今回ＰＳ版として発売されるのは、昨年12月にＳＦＣ用としてリリースされた『ロックマンＸ』シリーズの最新作『Ｘ３』!! しかも単なる「完全移植版」じゃないぞ。なんとオープニングやステージ間には超ド迫力アニメーションビジュアルが用意され、さらに驚くことにオリジナルの主題歌までプラスされているのだ。ほかにもＰＳならではという味つけが随所に見られるらしいぞ。ファンなら絶対に見逃せない作品になりそうだぜ。

▶これは「Ｘ２」に登場した中ボスたち!? オープニングではこれまでの戦いが再現されそうだ。

ド迫力のアニメビジュアル&主題歌を搭載した見所満載の仕上がり!!



ロックマンシリーズ激闘の歴史!!

まず最初に『Ｘ』シリーズがＦＣ版から続く元祖『ロックマン』シリーズとは世界観や登場メンバーなどが違う（つながりはありそうだが…）ということを伝えておこう。元祖のシリーズは現在まで７作（ＦＣで６作、ＳＦＣで１作）が発売されている。こちらはライバルのブルースや愛犬ラッシュなどが登場し、比較的ほのぼのとした雰囲気に仕上がっている。一方『Ｘ』はＳＦＣで始まったオリジナルシリーズで現在まで３作が発売されている。こちらには先輩ハンターのゼロが登場し、かなり未来的かつサイバーな雰囲気に仕上がっているのだ。ちょっぴり大人向けって感じかな。今回のＰＳ版は『Ｘ』シリーズでも最新の３作目『Ｘ３』が登場するのだ。

Dr.ドップラー?

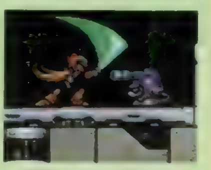
本来は、人間の科学者をサポートするために開発されたレプリロイドだったが、とあるコンピュータープログラムを研究したことからその行動は一変！　自分自身を戦闘用レプリロイドに改造し、人間社会に宣戦布告したのだ。はたして彼の真の目的とは…？

▶ボスキャラの登場シーンには必ずアニメビジュアルが流れるぞ。それぞれボスの特徴を再現し、メッチャ個性的に仕上がっていて感激なのだ。

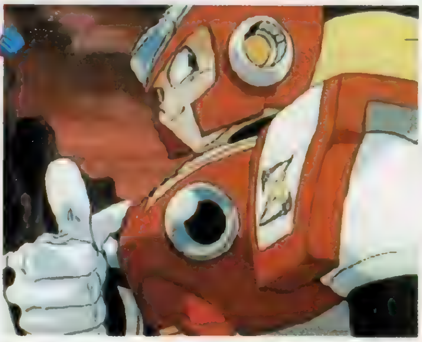
◀巨大海ヘビのようなレプリロイドとの戦い！　このシーンは１作目の水中バトルの再現かもね。どんなふうに動くのかな？

●ZEROが使えるようになった!! ZEROチェンジシステム

１、２作目では操作できなかった先輩イレギュラーハンターのゼロが、３作目にして初めてプレイヤーキャラとして使用可能になったのだ。ゼロはパーツなどでパワーアップすることはないが、攻撃力や体力などあらゆる能力が最初からＭＡＸ状態！　いきなり即戦力として使えるぞ。序盤戦では主人公のエックスはすっごく非力なので、ピンチになったらゼロにチェンジだ。



※画面はＳＦＣ版のものです。



▲エックスとゼロの職業、イレギュラーハンターとは「欠陥を抱え、暴走したレプリロイドを駆除する」という、いわば警察官のようなもの。ゼロは特に優秀なハンターで、エックスの先輩にあたるレプリロイドなのだ。書き込まれた〝Ｚ〟の文字がカッコイイぜ!!

●パーツがさらに強化できる! パワーアップチップ

パワーアップチップとは、エックスが入手する４種類の強化パーツ（頭部、腕部、胸部、脚部）の性能をさらに高めることができるスグレモノだ。だが、入手できるパワーアップチップはひとつだけ！　どのパーツを強化するかはキミしだいなのだ。

©CAPCOM

注目度100%の最強ACTがPSに見参!

ロックマンX3

画面写真大公開!

完全オリジナルのアニメビジュアルと主題歌を搭載し、あのハイパーACT『ロックマンX３』がPSに登場するぜ！　今回はPS版の画面写真を中心にそのシステムや『ロックマン』の歴史について紹介していこう。

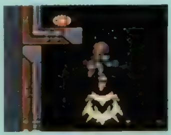
SFC版と同じシステムで遊びやすさはバッチリ!

ダッシュやタメ撃ちなどの基本操作システムはもちろん、ボスを倒して新たな武器を入手していく武器ゲットシステムなどもＳＦＣ版とまったく同じ。さらにＳＦＣとＰＳでは、パッドのボタン配置も似ているので、ＳＦＣ版をプレイしたことのある人なら違和感なくプレイすることができそうだぞ。このおかげでアニメビジュアルやＣＤサウンドなど、魅力の新要素を思いっきり楽しめそうだ。でもね、新要素も魅力なんだけど、『Ｘ１，２，３』っていうのもほしい気がする（懇願）。

●上方向へのダッシュが可能!
バリアブルエアダッシュ

Xのツボ その1

脚部のパーツを入手し、さらにパワーアップチップを手に入れると可能になるのが、バリアブルエアダッシュ。このアクションを使えば上方向へのダッシュ可能！　ただのジャンプでは届かない高い場所にもラクラク登ることができるのだ。活動範囲が広がるぜ。

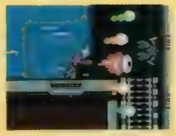


※画面はＳＦＣ版

●タメ撃ちもより強力に変化!
クロスチャージショット

Xのツボ その2

腕部のパーツを入手するとタメ撃ちを２段階に分けて発射できるようになる。クロスチャージショットはこの２発のタメ撃ち重ねて放つ必殺の攻撃なのだ。かなり攻撃力が高く対ボス戦では超有効！　しかもエネルギーが拡散するためザコとの戦いでも役立つのだ。



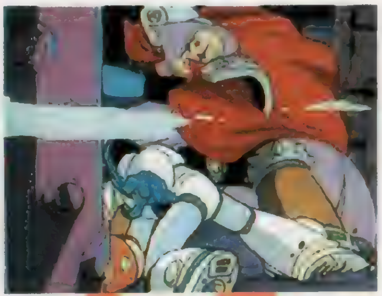
※画面はＳＦＣ版

●４大変形を使い分けろ!!
ライドアーマー

Xのツボ

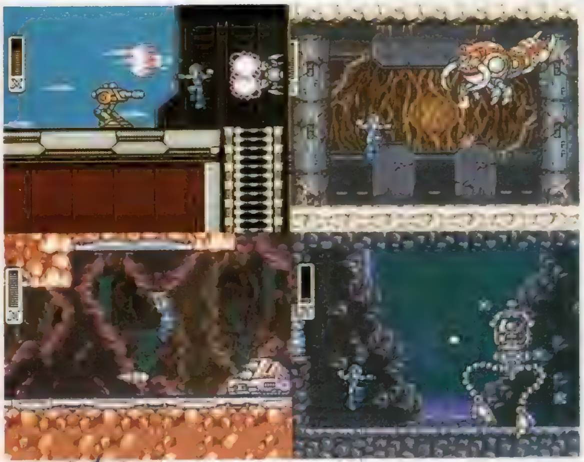
エックス専用の戦闘ロボット、ライドアーマーは変形パーツを取ることによって４タイプに変形させることができる。それぞれの能力をざっと紹介していくぞ。まずノーマルタイプのキメラはパンチ攻撃が得意。攻撃力重視タイプのカンガルーはウデにトゲが付いていて、一撃で岩をも砕く。飛行能力重視タイプのホークは背中のバーニアを噴射して短時間なら飛行可能。そして水陸両用タイプのフロッグは水中を航行できるのだ。地形に応じて乗り分けていくのがポイントだぞ。

▼４つのパーツを入手した最強状態のエックスと大ボス、シグマとの対決！　ダイナミックなアクションが期待できそうな名場面なのだ



ロックマンX３

ジャンル	ACT	価格	¥5,800(税別)
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	4月下旬予定		

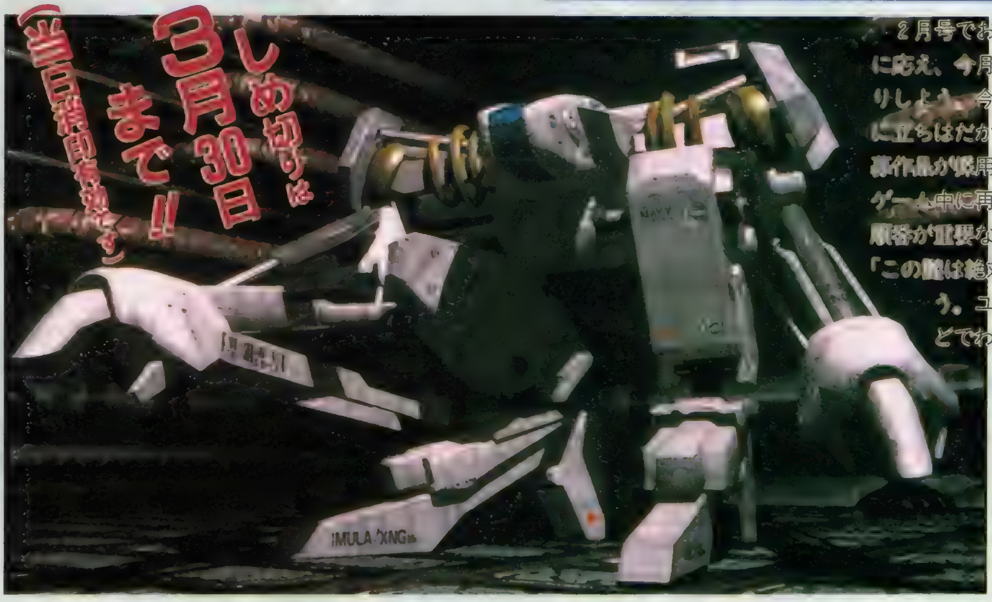


◀ステージ内容や登場するボスなども、ＳＦＣ版『Ｘ３』とまったく同じ。しかしサウンドは、ＣＤならではの高音質で再現されるみたいだぞ。もしかしたらアレンジされているかも…

▲ボスを撃破し、爆発する敵基地の中から脱出！アニメビジュアルがあるってことは声優さんを起用していたりするのか…!?　現段階では不明だが、次回には紹介できるかも。続報は要チェックなのだ

読者からの募集企画第2弾が発動に!!

キミたちを悩ます仕掛けアイデアを大募集なのだ



2月号でおこなった登場キャラのデザイン募集の好評ぶりに応え、今月は〝ゲームデザイン募集企画〟の第2弾をお贈りしよう。今回は趣向を変えて、ゲーム中にプレイヤーの前に立ちはだかる仕掛けを大募集しちゃうぞ。もし、キミの応募作品が採用された場合には、ナント実際にそのアイデアがゲーム中に再現されるのだ。形を合わせるスイッチや、壊す順番が重要な壁などなど、「こんな仕掛けがあったら楽しいな」「この謎は絶対に解けないだろう」というものを考えてみよう。ユニークなアイデアが浮かんだら、図や説明文などでわかりやすくまとめて、ドシドシ応募してね。

一般読者がゲーム作りに参加できるなんて滅多にないことなので、この機会にぜひチャレンジしてみよう！

送り先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「B－9」係まで

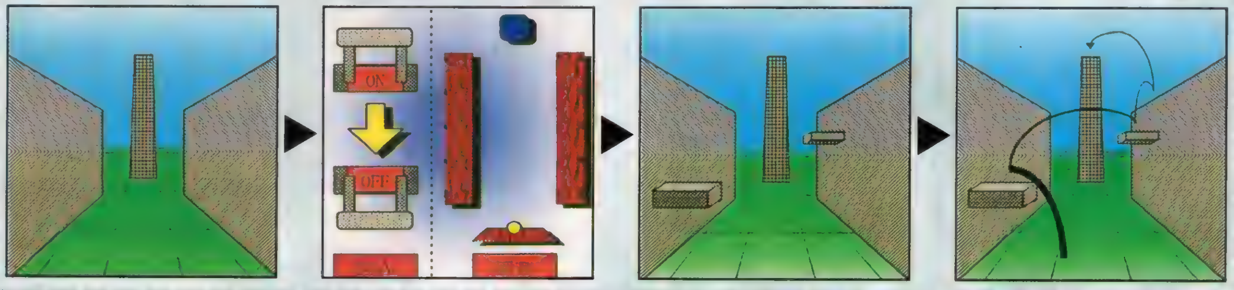
例えばこんなアイデアで

▼奥に見える塔のてっぺんが怪しいけれど、ジャンプではとどかない。どうやら両サイドの壁に秘密がありそうなのだけれど…。

▼振り返ってみると、後ろの壁（図B）に、いかにも意味ありげなスイッチ（図A）が配置されている。これは何か関係があるに違いない。

▼スイッチを入れてみると、〝ウィーン〟という効果音とともに、壁からでっぱりが出現。ただし、一定時間が経過すると、引っ込んでしまう。

▼そこで、でっぱりが出ている間にそれを利用して、壁の上に飛び乗ろう。壁の上に乗れれば、あとは簡単に塔の頂上にジャンプできる。



BELTLOGGER9

BELTLOGGER9 ベルトロガー9			
ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	夏発売予定		

STGファンはもちろん、SFファンからも注目を集めている「ベルトロガー9」。開発は順調に進行していて、今月は大迫力のムービー写真などが新たに入手できたぞ。そのスゴさをタップリと味わってほしい。

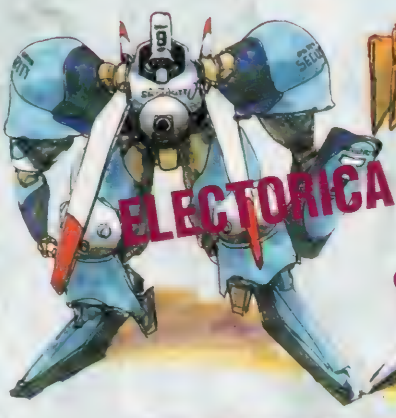
 ©GENKI ※画面は開発中のものです

どんなSFファンもうならせるキャラクターデザイン

このゲームのキャラ原画は、ガンダムのデザインなどで知られる小林誠氏が手がけている。氏がどんなキャラを描くか楽しみにしていた人のために、今回はキャラ原画の一部を紹介することにしよう。これらのキャラがゲームの中で大暴れする日が、今から楽しみだね。

▶このキャラのように、人間型ではないタイプのヤツもたくさんいるぞ。

▶いかにも強そうなヤツだ。どんな攻撃をしてくるのだろうか。



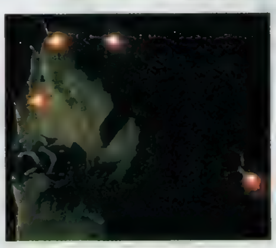
▶重量感タップリのキャラクター。その大きな腕のパワーはハンパじゃなさそうだ。

◀なんとなく、別ゲームに登場していた某キャラを思い出してしまうヤツも…（笑）

ベルトロガー9に突入するシーンは圧巻の迫力

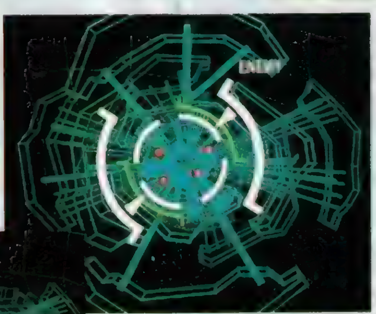
ＧＥＮＫＩが作るムービーのクオリティなら、『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズで実証ずみだよね。そんな背景から、この作品でもムービーに注目が集まっているので、ゲームの始まりに当たる〝ベルトロガー９への突入シーン〟の魅力に迫ってみたいと思う。写真からでも、綺麗なグラフィックと何度でも見たくなる見事な構成が伝わってくるだろう。思わず身震いしてしまうほどカッコいいぞ。

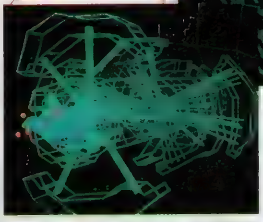
▼宇宙船と惑星が描かれた、とても印象的なシーンだ。

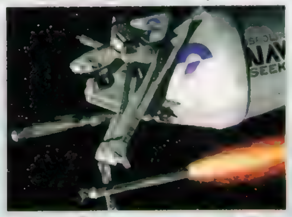

◀この辺りのムービーの動きも、非常になめらかだぞ。

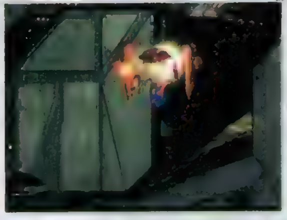
▲こうして、パトリック・サルーを始めとする一行は、目的地へと向かっていく。この先に、どんな危険が待ち受けているのかも知らずに…。

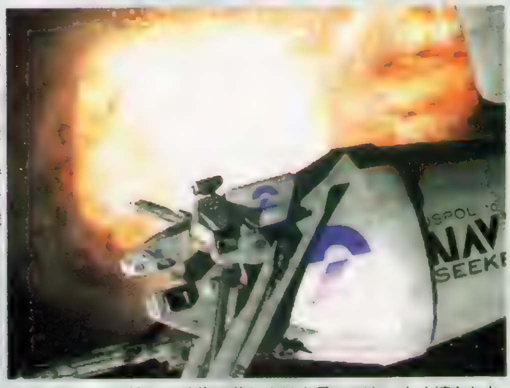
ブルーのラインがカッコいい




◀▲いかにもＳＦが舞台の作品らしい、宇宙船の構造図。どんな構造になっているのか、よくわかるよね。黒をバックにした、ラインの色彩も美しいぞ。


◀主人公たちの乗り込んだ機体も、いよいよ発進。


▶メカニカルな壁の迫り方がカッコイイぞ。


▲このシーンを始め、映像の美しさは必見のデキ。よく練られた世界観の重みを、十分に表現しきるクオリティなのだ。

世界観チェッカー

“ベルトロガー9”とは？

資源採掘用に設計されたコロニー。全長2800m、直径300mの円筒形建築物で、内部は用途別に区分された複数の独立空間で構成されている。それぞれの空間はゲートと呼ばれる扉でつながっていて、自由に行き来が可能。ある時、救難信号を発した後、音信不通になってしまう。

“ピックマンズ症候群”とは？

21世紀後半に猛威を奮った謎の奇病。その病名は、最初の症例となったリチャード・A・ピックマンの名に由来している。宇宙に存在するある穴を見つめると、そこから何かしら影響を受けて、抑圧しきれない悪の心に捉われてしまうという。その穴とは火星と木星の惑星間にあるらしい、発生の原因などは謎に包まれている。

原作＝深沢美潮氏、イラスト＝迎夏生氏の黄金コンビが生み出した人気作品『新フォーチュンクエスト』。ＰＳ版の開発も順調に進んでいて、ゲーム中に登場するキャラクターのキャストもついに決定!! 今回は収録スタジオに行き、直撃取材してきたぞ。

食卓の騎士たち

新フォーチュンクエスト

Fortune Quest

パーティゲームはコレで決まりっ!!

ＰＳ版『新フォーチュンクエスト』は、４人まで同時プレイ可能なボードゲーム。パステルをはじめ、原作に登場するおなじみ８人の中から好きなキャラクターが選べるんだ。スタート地点のショップで種を買い、フィールドの農地に種を植えて作物を育てる。種を植えた農地は自分の領土になり、10月に開催される収穫祭で植えた分の作物の価値によって資産が分配されるのだ。全員の合計金額が規定額に達するとゲームが終了し、その時点で資産が１番多かった人がトップになるぞ。フィールドには農地の他に、カードでイベントが起こるマスや、お金の代わりに作物を買うことができるメダルをもらえるマスなどがあり、ルートの選択でいろいろな作戦が考えられるのだ。友だちと熱くなれっ!!

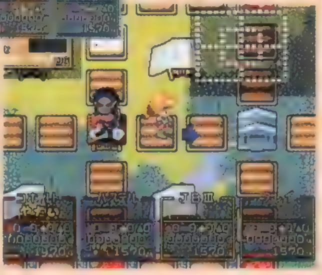
たくさん植えて作物を収穫!!

◀農地のマスに止まり、手持ちの種を植えて自分の領地にするのだ。

▲フィールドは全７ワールドあり、地上のマスの上をサイコロの出た目の分だけキャラクターを移動させる。画面の右上に全体マップとマスの状況が表示されているぞ。

▶他のプレイヤーが植えた農地に止まってしまうと、相手にお金を支払わなければならないんだ。

▲種にはいろいろな種類があるから迷っちゃう。



▼４人までプレイ可能だから、友だちを集めて盛り上がろう!!

新フォーチュンクエスト 食卓の騎士たち

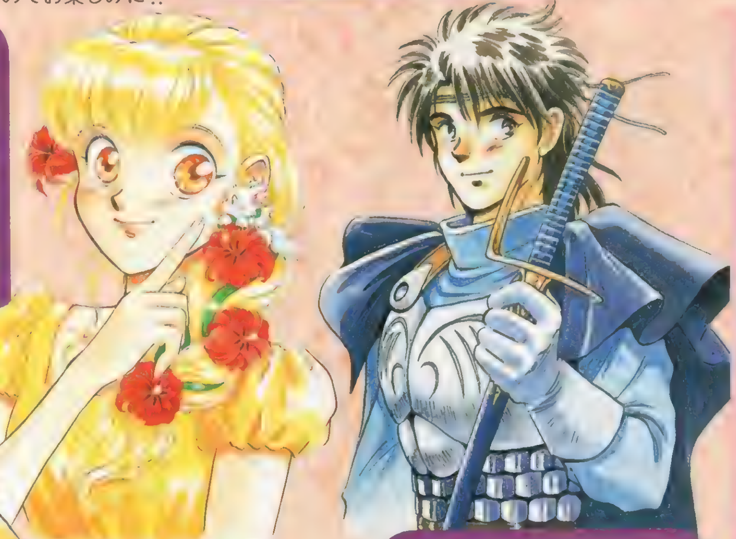
ジャンル	TBL	価格	予価¥5,800(限定版¥7,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／マルチタップ／多人数プレイ可
発売日	'96年夏予定		

©深沢美潮(Wiz)/迎 夏生/メディアワークス

ゲームを盛り上げるキャストが決定したぞ！

ファンならやっぱり、キャラクターの声をどんな声優さんが担当するのか気になるよね。今回、ついに担当キャストが決定したので、いち早くみんなに紹介するぞ。以前発売された同名のカセット文庫から引き継ぎ出演している声優さんから、今回新たに参加する人まで、和気あいあいとした雰囲気でオープニングビジュアルやゲーム中に挿入されるミニドラマの収録も無事終了。楽しい会話がてんこもりなのでお楽しみに!!

▲ひょうきんなメンバーが勢ぞろいした「新フォーチュンクエスト」の声優陣。集合写真の撮影でも、いろいろなパフォーマンスで楽しませてくれたぞ。みなさんパワーがあります。
◀熱の入った演技がスタジオ中に響きわたってたぞ。ゲームの楽しさもさることながら、ビジュアルにも注目だ!!



パステル役 小山裕香さん

▶小山さんは、スッゴク緊張したらしいぞ。

キットン役 鈴木清信さん

▲役を演じているうちに、キットンについて新たな発見があったとか

ノル役 塩屋浩三さん

▲塩谷さんはＲＰＧとＳＬＧが好きで、ゲームに出演できて嬉しかった様子

クレイ役 置鮎龍太郎さん

▶原作を知らなかったので、新鮮にできたそうです。

トラップ役 山口勝平さん

▶トラップは役柄的に好きなタイプと山口さん。

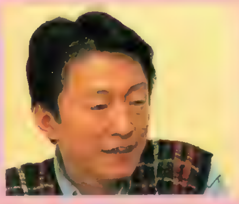
ルーミィ役 川田妙子さん

▲ルーミィの口調「～だおぅ」がとっても印象に残ったようです

マリーナ役 住友優子さん

▶トラップとの掛け合いが楽しかったようです。

JBⅢ役 小杉十郎太さん



▶小杉さんのＪＢⅢとコボルトの二役は見事！

シロ役 三田ゆう子さん

▶シロはヤンチャなイメージで演じたそうです。

※3月中に全国で開催されるCSG新作発表会でもフォーチュンフィーバー？　くわしくは本誌205Pを！

限定版制作現場潜入レポート!

去る１月29日、某レコーディングスタジオに『エンジェル グラフィティ』の声優７人が再び集まった。これは限定版の制作のためということで本誌はさっそく取材を決行し、収録現場に１日密着したぞ。

超多忙スケジュールの人気声優さんたちが、ゲームのアフレコに続いて２度も全員揃うということはとってもラッキーなこと。これは仕上がりに期待ができそうだ。

今回はスタジオ内に入ることができたので、取材を進めていくうちに限定版の内容を知ることができた。スペシャルＣＤには、篠原恵美さんが歌う主題歌と、７人の声優さんによるボイスコレクションが収録されるとのことだ。本番中にはアドリブも飛び出し、ノリに乗ったボイスを披露してくれたぞ。そしてスタジオ収録後には座談会も行われ、和気あいあいとしたトークが繰り広げられた。この模様は、オリジナルイラスト集に掲載されるらしい。これはもう、予約してでも手に入れるしかないね！

限定版の中身はコレだ!

- ●『エンジェル グラフィティ』ソフト
- ●メモリーカードシール
- ●オリジナルイラスト集
- ●スペシャルCD

次第にゲームの全貌が明らかになってきた『エンジェル グラフィティ』。今回は注目の限定版の取材レポートと、システム面のおさらいだ！

エンジェルグラフィティ

あなたへのプロフィール

突然のプレゼント企画 Part 2

●まずは１月号の当選者発表

１月号で募集した、富沢美智恵さん直筆サイン入りポラロイドの当選者は、滋賀県の井之上浩一さんでした。おめでとー!!

●さて、今回の特別プレゼントは……

今回の取材では、なんと北条弥生役・笠原留美さんの直筆サイン入りポラロイドを入手することができた。これを抽選で１名様にプレゼントだ！　１枚しかないから競争率はかなり高いかもよ。

ハガキに住所・氏名・電話番号を明記し、電撃ＰＳ編集部「エングラ④」係宛に送ってくれ。締め切りは３月30日消印有効だ。

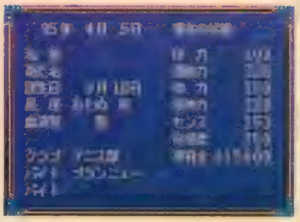
１名の方にプレゼント♥

©アストロビジョン ©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

ゲームの基本システムをまとめて紹介

7つのアイコンコマンドの役割をくわしく紹介する!

ステータス



プレイヤーである主人公の、現在の状態を見ることができる。名前や誕生日、体力、好感度などのパラメータ、現在の所持金、バイトなどが表示される。これを見れば一目瞭然ってこと。

スケジュール

現在の月の前後1カ月を含めた、3カ月分の予定を見ることができる。また、スケジュール画面では右の写真のように予定の決定・変更も可能だ。君ならどんなハイスクールライフを送る?

TEL

女のコとのデートの約束をすることができる。ただし、目的の女のコと知り合ってからの話だ。

天使の泉

天使イヴから女のコに関する情報を聞くことができ、「恋の行方」と「女の子の気持ち」の2つから選択する。「恋の行方」ではイヴからのアドバイスを聞くことができ、「女の子の気持ち」では愛情度を知ることができるぞ。

情報

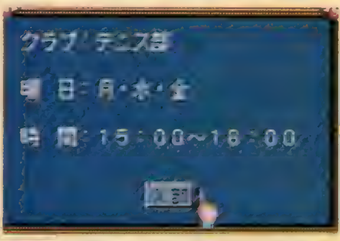
タウン誌「エンジェルウォーカー」、アルバイト誌、「フロムB」の2種類が見れるので、デートやバイトの参考にしよう。2つとも季刊誌なので、3カ月ごとに一新される。目的に応じてチェック!

▲デートスポットに関する情報が盛りだくさんだ

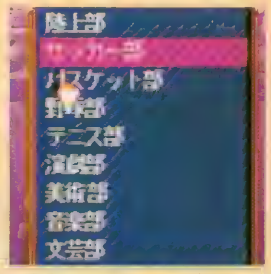
▲バイトは42種類と豊富な職種が揃っているぞ

クラブ/アルバイト

クラブの入退部、バイトの登録・削除をする。主に放課後に関わってくるコマンド。



◀クラブは8種類から選べる曜日と時間を忘れないように



▲自分のスケジュールに無理のないバイトを選ぼう。クラブの曜日と時間がかち合わないようにね

オプション

カーソル移動速度、メッセージ表示速度、ファイルセーブなどを行う。

1日を3分割してゲームは進行

スケジュール画面では、日中・放課後・夕方という感じで、1日を3分割して予定を立てられる。平日と休日とでは多少扱いが違うので、下で詳しく説明するぞ。

平日

1コマ目(日中)	2コマ目(放課後)	3コマ目(夕方)
学校	勉強 クラブ 運動 フリー	勉強 アルバイト 運動 デート フリー

1コマ目は自動的に「学校」に設定される。2、3コマ目は、プレイヤーが自由に決められる。クラブ活動やアルバイトに精を出してもいいし、自分のパラメータを補うために勉強や運動をしたりできるぞ。

休日

1コマ目(午前)	2コマ目(午後)	3コマ目(夕方)
勉強 デート 運動 フリー	勉強 デート 運動 フリー	勉強 アルバイト 運動 デート フリー

休日は午前・午後・夕方という形で3分割される。学校がない分、1日を自由に使えるのだ。特に1コマ目からデートをできるのが嬉しい。ということは、1日にデートを2件入れることもできちゃう!?

けっこう現実的なお金の概念

アルバイトでお金を稼いで、女のコをデートに誘ったりプレゼントしたりすると好感度が上がる。好きなコを喜ばせるためにお金をかけるのは現実でも同じだよね。もしお金がないとデートの費用も払えなくなるから、当然いい印象を持ってもらえなくなる。結構シビアかも。

▲天使フレイヤが人間の姿で登場。ここは機嫌を損ねないようにしないとね。

▲このコは誰? サブキャラクターらしいけど、もしかしてデートできるのかな?

エンジェル グラフィティ
あなたへのプロフィール

ジャンル	恋愛SLG	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	マウス
発売日	春予定		

※画面は開発中のものです。

天地無用!

"プロ天" SPECIAL STAGE

PS版『天地』情報
はちょいとお休み。かわりに、パソコンに
広がる『天地』の世界を大紹介しちゃうぞ!

PC9801 ●メーカー：AICスピリッツ ●発売日：発売中
●価格：¥10,800 ●ジャンル：AVG

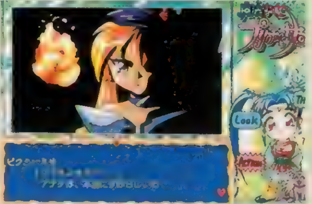
魔法少女プリティサミー（後編）

'95年12月に発売された「前編」に続き、早くも「後編」が登場！

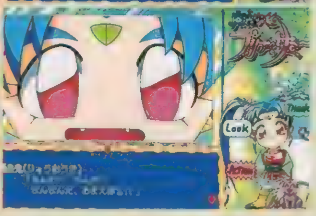
ピクシィミサの正体が美紗緒であることを知った砂沙美。ショックを受けながらも、裸魅亜にさらわれてしまった美紗緒を救うため、ジュライヘルムへと向かうのだった……。

このパソコン版で、OVA、小説、CDドラマと、各メディアに渡って描かれてきた「ピクシィミサ編」は最終回を迎える。はたして、美紗緒＝ミサの、そして砂沙美＝サミーの運命は!?

▲「前編」同様に、盛り上がる場面では声優さんたちによるセリフがばっちり聞けるぞ。



◀「サミー」とは思えないシリアスな展開!?



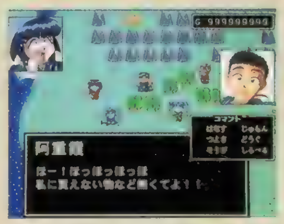
◀こんなおふざけシーンも満載されている。

▼戦闘シーンでは、各キャラクターがビシバシとアニメーションしてくれるのだ。

Win&Mac ●メーカー：パイオニアLDC ●発売日：3月22日
●価格：¥7,800 ●ジャンル：データベース

天地無用! ごくらくCD-ROM2 〜今度はRPG(笑)だってよ!〜

壁紙やスクリーンセイバー、カラオケやムービーのファイルなどが入ったデータベースCD－ROM第2弾。もちろん、声優さんたちのボイスデータも満載！「天地無用！」のファンなら必携のソフトなのだ。



▲RPG風にデータを探すという、データベースとは思えない作り(笑)。

肝心のPS版『天地』はどうした! とお怒りのあなたへ…

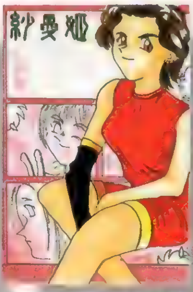
ひじょーにお待たせしております「天地無用！　登校無用」ですが、現在制作は着々と進行中ですので、もうしばらく待っててください。次号こそは、ドカーンと「登校無用」に関する新情報をお届け！　……できたらいいなあ……。

天地無用! 登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	未定
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		

© AIC・PIONEER LDC／XING

▲福岡県　１本でも人参さん：ある……かなあ？



▲神奈川県　ＨＡＺさん：紗夏姫のイラスト第１号。

◀愛知県　南なみさん：ほんのり色づいた唇が色っぽいっす。

▲三重県　ゆうき良さん：緑色の瞳がきれいだね。

▲埼玉県　大類敦士さん：これおもしろいかも（笑）。

▲群馬県　一条つくもさん：天地と砂沙美がナイス。

▲福島県　オフ……!?さん：性格出てるなー（笑）。

◀長野県　覚羅さん：綺野狐は人気あるなー

▲神奈川県　あ〜るさん：くう〜っ、カワイイっ!!

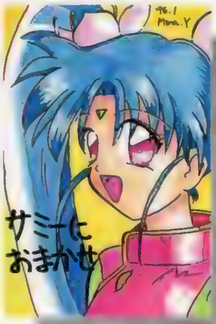
カラ イラ特集

プロ天読者コーナー!!

これまでに送られてきたイラストハガキを、一挙に大公開！　みんなの『天地』に対するアツイ想いが伝わってくる作品ばかりだ。今回載せたもの以外にもまだまだハガキは来ているので、イラスト特集第２弾も検討中だ。それと、このページでこんな記事をやって欲しいというような意見があったら、ハガキに書いて"プロ天"まで送ってくれい！

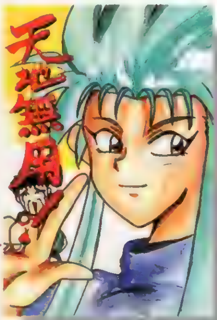
▲愛知県　ワタナベマサヒロさん：お、通だねえ。

▲滋賀県　猫田智さん：ＴＶ編はＬＤ化してるぞ。



▲三重県　遊戯ミナさん：サミー人気高し！

▲北海道　ナリ太郎さん：どうなの、LDCさん?



▲滋賀県　泉崎亮さん：やっぱ魎呼が一番っす！

▲東京都　ヘルカオスさん：さて、鷲羽の活躍は？

▲北海道　ナリ太郎さん：ちょっと夏っぽい感じ。

応募のあて先

みんなの『天地』に対するアツイ想いをハガキに書いて、下のあて先まで送ってくれ！

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
プロジェクト天地無用！
略して"プロ天"係まで

悪夢への入り口となる、謎の洋館1,2Fを探る!!

バイオハザード

恐怖の館から、無事に脱出せよ!!　発売日も迫ったサバイバルホラー『バイオハザード』。今月はゲームの進行方法をメインに、すべての登場人物の役割をからめて紹介していこう。

館の探索は死ととなりあわせ!!

▲無防備に歩いていると下からガバッ、なんてことにも……

暗闇から。物陰から。そして上から、下から、左右から。この館内では、どこから何が襲いかかってくるかまったく見当がつかない。が、これらの問題は、必ずどこかに解決策があるはずなのだ。自らの無惨な屍をさらさないためにも、常に頭を使って安全を確保するといった、慎重なプレイが必要になるぞ。

▲一見何もない廊下でも、窓をぶち破って現れるモンスターが!!　安全に見えても油断は禁物なのだ

ジャンル	サバイバルホラー	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日		

セーブの方法

▲ここでセーブできる。右がセーブに必要なインクリボンだ

「恐怖」を演出するための要素として、セーブにも制限がある。一定の場所で、しかも持っているインクリボンの個数分しかセーブできないのだ。

アルファチーム

プレイヤーが操ることになるキャラクター、クリスとジルが所属しているのが、S.T.A.R.S.のアルファチームだ。彼らの目的は作戦中に突如連絡を絶ったブラボーチームの探索だ。構成員はこの2人の他、S.T.A.R.S.全体の隊長をも兼任する隊長のウェスカー、整備担当のジョセフ、そしてバリーの合計5名だ。

鋼の肉体・精神 驚異のタフガイ
強靭な肉体と射撃の腕前を武器に、危険な任務を必ず完遂してきた、信頼できる男。

各種技能に精通した才知あふれる女性
彼女の下す的確な状況判断はチームでも信頼されている。ちょっと気分屋なのが玉にキズ。

幾多の困難を越えたベテラン
クリスとは古いつきあい。銃火器の扱いに優れるこわもてだが、家族思いという一面も。

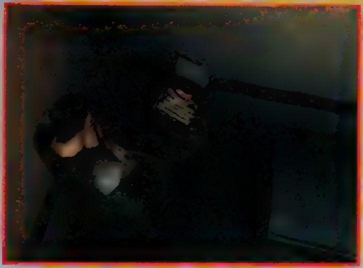
怜悧で鋭い洞察力のS.T.A.R.S.隊長
外部大手企業から引き抜かれてきた冷静沈着な男。怜悧で鋭い洞察力を有する。

血気盛んな暴走野郎
血の気が多く、暴走気味の性格だが、その明るさはチームのムードを盛り上げてくれる。

 ©CAPCOM

MANSION 洋館1階

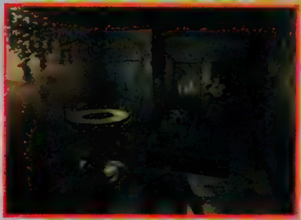
迷い込んだ洋館の1階 恐怖の夜が今始まる…



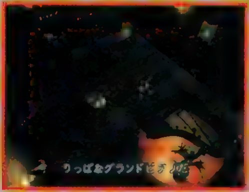
◀セーブルーム　何はともあれ、この部屋の位置だけは覚えておこう　もっとも、そう何度もお世話になることもないだろうが

館にたどり着くまでも、謎のモンスターに襲われて犠牲者を出してしまうアルファチーム。このままでは消息を絶ったブラボーチームの二の舞になってしまう……。そんな不安にかられながら足を踏み入れた不気味な洋館の1階で、早くも行方不明者が一人出てしまう（誰が行方不明になるかは、選択した主人公によって異なる）。やはりモンスターの餌食になってしまったのだろうか？

▲謎のカラスに護られた肖像画の並ぶ通路。洋館内の探索は、いきなり謎だらけなのだ



▲謎の噴水のある部屋。あの噴水の向こうに何かがありそうなのだが……このままでは進むことはできないのだ



▲グランドピアノ。ピアノを弾くためには、やっぱり楽譜が必要になるのだろうか

『バイオハザード』体験版プレゼント！

リアルなグラフィックとキャラクターの演技は、雑誌の誌面では伝えにくいもの。「画面写真だけじゃよくわかんない」と、もどかしい思いをしているキミに朗報だ。「バイオハザード」の体験版プレゼントが決定したのだ！　下の画面写真がそうなのだが、連続15分間しかプレイできないことと、ジルを主人公に選ぶことができないことを除けば、ゲーム自体はまったく製品版と同じものなのだ。応募に関する詳細は、P204をチェックしてほしい。

▼中世の騎士が身につけていたようなフルプレートの並ぶ部屋。中央の彫像は、絶対に怪しいのだが……

▶この館に入って最初に訪れることになるダイニング。ここは、そのちょうど2階部分。吹き抜けになっているのだ

◀エントランスホール中央にある階段から2階へ。ここには扉が3つある。まずはどこから入ろうか？

中央、もしくは左右の奥にある階段からは、洋館の2階に移動することが可能。ここでは屋外、つまりバルコニーにも出られるのだ。そこで出会う衝撃の真実とは!?　一人、また一人と仲間たちが倒れていく様を、直視できるか!?

館に迷い込んで初めての屋外。そこには!?

MANSION 洋館2階

S.T.A.R.S.最年長 人望厚い副隊長
S.T.A.R.S.の副隊長を兼任する彼は最年長。その人柄から、人望が厚い。

新人教育に忙殺されるナイスガイ
人情の機微を読むことに長けているせいか、新人の教育係はもっぱら彼。

皮肉屋で小心者!? のパイロット
気分屋で皮肉屋なところもあるが、実は小心者。パイロットの腕は確か。

無口で堅実な偵察担当員
偵察、陣地確保といったもっとも危険な任務に就く、無口だが有能な男。

プロ意識の強い整備担当要員
整備担当。完璧な仕事を自らの誇りとしている。仲間からの信頼も厚い。

いまだ未熟な新人の女の子
卓越した化学知識を買われ、今年入隊した新人。今回の任務が初出動。

ブラボーチーム

謎の館を探索するため、ヘリで先行したS.T.A.R.S.ブラボーチーム。彼らが突如連絡を絶ったところから、ストーリーは始まる。構成員はS.T.A.R.S.副隊長でブラボーチーム隊長を兼任するエンリコ、化学防護要員のブラッド、斥候担当のケネス、整備担当のフォレスト、そしてリチャードとレベッカの計6人だ。

KILEAK, THE BLOOD 2
Reason in Madness
大ヒット中!!
悪夢、再び。
孤独な正義は、
人類を救えるのか。
西暦2065年、南米。
地下深く造られたその都市は、ニューロルという
人類はもう、ここでしか生きることはできない。
それは、正義に守られた楽園なのか
あるいは、永遠を夢見た代償なのか。
今、人類の存亡をかけた最後の戦いが始まる。
前作を上回る驚異のクオリティ&スケール。
キリーク・ザ・ブラッド2、いよいよ登場。
3Dシューティング・アドベンチャー
キリーク・ザ・ブラッド2
KILEAK, THE BLOOD 2／Reason in Madness
クリエーション&ブレーン:GENKI
トータル・アートディレクション:横山宏
音楽:松前公高
好評発売中
価格:5,800円(税抜)
メモリーカード容量:1ブロック使用　発売元:㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
●大ヒットロングセラー!好評発売中"キリーク・ザ・ブラッド"5,800円(税抜)
JIM
RAYLA
DOC
PlayStation
ゲーム・ミュージックの新境地をひらいたサウンドトラック、待望のCD化
テクノ的手法とコンピュータミュージックが織りなす一大叙事詩。
「KILEAK, THE BLOOD
サウンドトラックス&リミックス」
PRODUCED BY 松前公高
3月21日発売　定価2,800円(税込)
発売元:㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
" "マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©1995 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
PlayStation
"" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TWO-TENKAKU
ありがとさん。
「通天閣」をお買い上げ下さった方々から喜びの声が続々届いています。
世界初(?)の大阪シューティングはすごくよかったです。(西村　悠11才)
古文書ポスター、さっそく自慢させていただきました。(大路俊洋22才)
オチャラケだけかと思ってたけど、しっかりShootingしてました!!よかった!!
(本間滋之28才)
こういう個性的なソフトを楽しみにしています。(田村英晴24才)
関西弁はさいこうや!!(斉藤久典16才)
とてもいいものを買ったと思った。(佐藤友樹15才)
今後のDEPに期待しています。GO!GO! SME!(高橋　徹16才)
通天閣の次はエッフェル塔です。(石崎昌男21才)
大阪を舞台に選んだのがGood!(古賀直樹21才)
とても楽しくできました。又おもしろいのを作ってください。(宮原洋樹17才)
プレイステーションオリジナルシューティングゲーム
通天閣
制作：本山博敏＆ENERGY
第2回デジタル・エンタテインメント・プログラムプロコース人物部門最優秀賞受賞者
発売元：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
好評発売中!!／価格：5,800円（税別）
協力：くいだおれ／通天閣観光株式会社（五十音順）
Club DEP

PlayStation
Welcome House
ウエルカム ハウス
©GUST CO.,LTD. 1996
STORY
1950年代のアメリカ。シカゴに住む"自由人"のキートン
パックスマンは金持ちで物好きのおじさんの招きではるばるマイアミ
まで新築祝いにやってきます。やっと屋敷にたどり着いたらいきなり
愛車がパー。屋敷に足を踏み入れるとエントランスの扉も勝手にクローズ。
いきなりトラブルだらけのキートンの運命は!?
ひまつぶしのつもりが、おじさんのひまつぶしにされそうなこの男。
そして、おちゃめなトラップとたくさんの人の気配がするヘンテコな屋敷。
でも、好奇心と体当たりで突き進むキートンに、お屋敷にかくされた
謎と笑いを求めるきみの力があれば、おじさんに会える日も遠くはないぞ！
2月23日発売!
標準価格：5,800円（税別）
メモリーカード▶1ブロック使用／プレイ人数▶1人
POLYGON CARTOON
Welcome
START
キートン スマイル
アイテム発見！
YES

ポリゴンで楽しむマンガ・・・
ポリゴンカートゥーン 新登場！

まずはウエルカムハウスの魅力について！

HYPER プレイステーション

絵柄だけ見てると「なーんだお手軽そーじゃん！」ってカンジだけど、やってみるとハマるわハマるわ。結構いいっす、コレ。キートンもまた表情がよいし。トラップにハマリ後のヤツの顔もぜひみて欲しいっすね!!

PlayStation Magazine

ギャグというよりナンセンス、ハイクオリティ画面というより総天然色、アンチックというよりノスタルジィ。「うえるかむはうす」は、ゲームの忘れちゃいけない遊びを、再確認させてもらえる、そんなソフトでしょう。

電撃PlayStation

オープニングから笑わせてもらいました。もちろんゲーム中も、アメリカンコメディを見ているような楽しいノリがバッチリ。特に主人公の痛がった顔なんかも最高ですね。どこからともなく聞こえてくる笑い声もグー！

THE PLAYSTATION

アメリカのホームドラマでおなじみの観客の大げさな笑い声にビックリ！ まさか、ゲームであれを聞けるとは！どんなにいじめても死なない（死ねない？）キートンをもっといじめたくなるトラップ探しの楽しさも絶品！

じゅげむ

3Dグラフィックスとマンガを組み合わせた新しい視点の作品。誰でもクリアできるので気軽にプレイできる。今までのアドベンチャーゲームの形式にこだわらず、さまざまな表現の可能性を秘めた仕上がりの作品といえる。

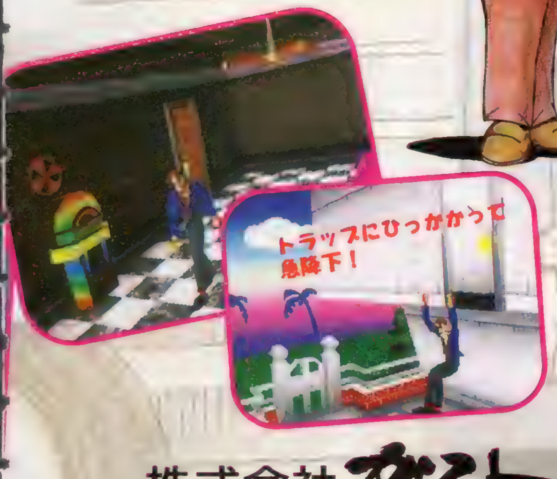
ところで、ポリゴンカートゥーンって？

多彩な表現が可能な3Dグラフィックス・ゲーム。ゲームの形式にこだわることなく、3Dグラフィックスの様々な可能性を活かす新ジャンルを、ガストは提案します。
アメリカのホームドラマのような明るい面白さをテーマに、現実世界にないポリゴンならではの表現と、マンガ（カートゥーン）との融合で、子供から大人まで誰でも気軽に楽しめる、明るいコミカルなゲーム。それが、「ポリゴン カートゥーン」です。

新発売記念 3週連続 Special Present!

ウエルカム ハウスを買って 特製テレカをもらおう！

商品の中に入っているアンケートハガキを送ってくれた方の中から
発売後3週連続、毎週抽選で500名の方にオリジナルテレカをプレゼント!!
※当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。



★★★★★★★★★ 開発スタッフ募集！★★★★★★★★★

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②～④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

パチンコゲームはここから始まる
ティー・イー・エヌ研究所が送るプレイステーション版パチンコ実機シミュレーションの決定版
PlayStation
SANKYO FEVER
実機シミュレーション
SANKYO
●SANKYOの最新機種を実機データそのままに移植
●N・ASUKAハンドコントローラー対応
●ヘッドホンで聞く3Dサウンドシステムがホールの臨場感再現！
●パチンコゲームの常識を越えたオリジナル未来型パチンコや格闘ゲームも楽しめる
©ティー・イー・エヌ研究所／©SANKYO／©JapanVistec
'96年3月8日発売
価格6,800円(税別)
ティー・イー・エヌ研究所
〒150東京都渋谷区東2-23-3渋谷グリーンビル3F
TEL03-5467-3843

君の町から始まる100時間冒険
ドラマ
PlayStation
春
発売予定
予価 6,800円(税別)
演出／雨宮慶太
音楽／後藤次利
エンディングテーマ／椎名へきる
鬼才、雨宮慶太が繰り広げる新感覚ストーリーRPG!!
カミシマストア
画面写真は、すべて開発中のものです。
プレイステーション用大型RPG
PAL
[神犬伝説]
椎名へきる
「PAL-神犬伝説」
エンディング・テーマ曲
CDシングル
4月1日発売決定!!
サウンド・プロデュース：後藤次利
●発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント
●価格：¥1,000（税込）
「PAL-神犬伝説」
サウンドトラック盤CD
近日発売
東映ビデオ株式会社
株式会社 東北新社
制作：東映ビデオ／東映東京撮影所／東北新社 お問い合わせ先：（株）東北新社 〒107 東京都港区赤坂4-17-7 TEL (03) 5410-6527
© 1995 東映ビデオ／東北新社
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
100万年に一度のパズル革命。
VADIMS
100万年前、宇宙より来たる者の手で築かれた地底神殿の謎とは…。限られた時間内で赤と白のボックスを組み合わせ、「スクエア」を作り消滅させていく。これまでのパズルゲームには問われなかった瞬発的な判断力、緻密な戦略的構想力が必要となる。それに伴うリスクを負わなければ、「連鎖」「ビッグスクエア」の可能性はない。あの旧ソビエトの天才プログラマー、"バディム・ゲラシモフ"が10年の沈黙を破り、世に問う3Dパズルゲーム。
あなたのバディムスIQはいくつですか。
3Dパズルゲーム
バディムス
1996年5月発売予定/予価5,800円(税別)
SOFT BANK
ITC
お問い合わせ先
ソフトバンク株式会社 出版事業部 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8146
©SOFTBANK ©VADIM VICTOROVICH GERASIMOV ©ITC ©METRO

電撃PSはRPGの味方です
スクウェアの参入
でPSRPGの未
来は明るい？ で
も、だからといっ
て12月までただ待
つだけじゃあ……
いけません。ね？
GG
レッツゴー
RPG
イラスト／C 矢郎

地球を守る少女たちと、地球を狙うさまざまな悪の組織との関係を探る!!

メルティランサー ～銀河少女警察2086～

SLG

PS, I ♥ YOU!

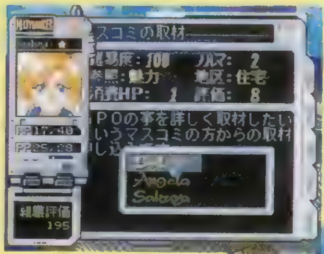
ゲームのストーリー、演出、そしてシステムなどはパソコン版をかなり忠実に移植。操作性やゲームバランスなどは徹底的に見直されて、とにかく快適にプレイできるようになっている。しかも、イベント、エンディングはパソコン版より増え、より深く物語を楽しめる。完璧だね、完璧。移植作とはこうあるべし！ てのを地でいってるよ。個人的な意見だけど、断って置こう。SLG&ギャルゲーファンは要チェックなのだ。（やおい宇宙）

巨大な悪の組織から地球を守れるか!?

このゲームに登場するキャラクターは、敵味方を問わず、ほぼすべてが何らかの組織に属している。それらの組織の思惑が複雑にからみ合い、あるものは対立し、そしてあるものは協力体制をとっているのだ。これらはすべてエンディングに向けて収束していく。この組織間の関係が『メルティランサー』に本格ハードＳＦさながらの熱いストーリーを与えているといっても間違いではないだろう。

今月は、序盤のゲームストーリーを追っていくだけでなく、それら組織ごとの関係に焦点を絞ってゲームを紹介していくぞ。

◀どうしても似たような作業の繰り返しになってしまう育成ＳＬＧで、もっともうれしい瞬間が、このイベントシーンだろう。



◀イベントを見るためには積極的に任務をこなしていかなければならない。そうすることで変化するものも。

▶評価値稼ぎに夢中になって治安を維持できないようじゃ銀河警察失格。街のパトロールもお忘れなく。

GPOランサーズ

地球を守る特殊警察の少女たち

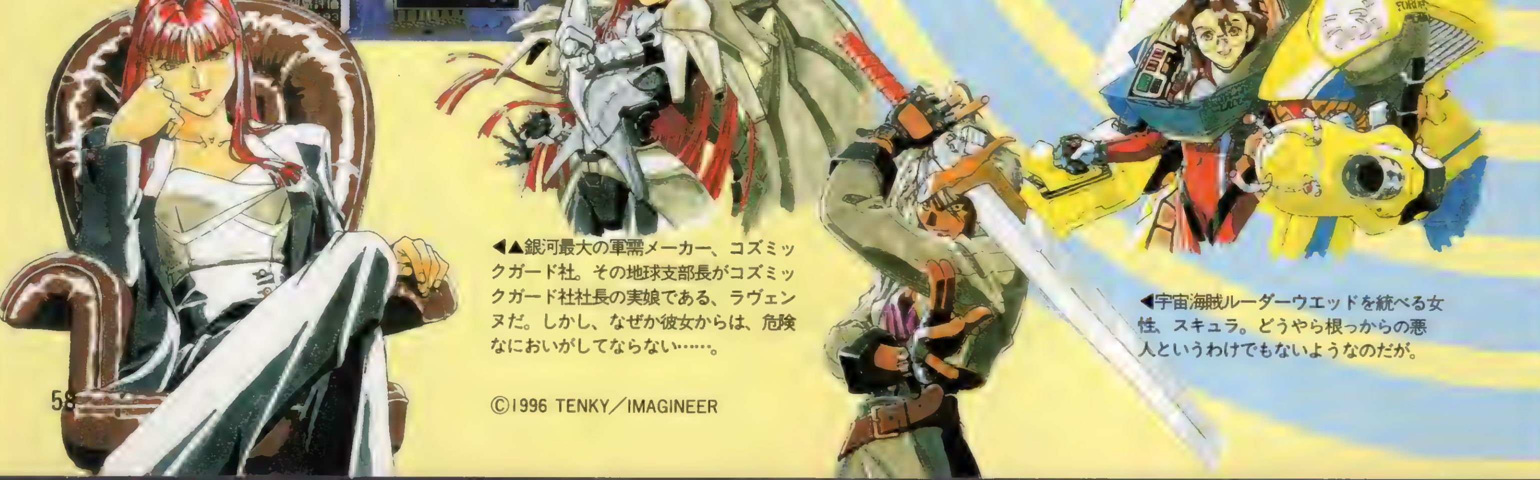
GPO地球支部所属の６人の女性ランサーたち。シルビィ、アンジェラ、サクヤの最初からいる３人は別として、途中から仲間になるジュン、ナナ、メルビナの３人は、それぞれ地球を狙う侵略者たちと、実は深い関わりがあるのだ。

悪の意識体

救われることのない少女

ナナは別次元の世界からある少女を追って地球へとやってきた。その少女の名はノワール。彼女は人の持つ悪のエネルギーが具現化した存在で、生きていくために人が発散する悪のエネルギーを吸収し続けることを必要とする。いきおい、彼女のまわりには犯罪が多発することになるのだ。

各組織を率いるリーダーたちも、やはり女性キャラなのだ!!



▶マッドサイエンティスト、ヴァネッサ。彼女が何を考えているのかは、常人の感覚からは理解しづらいのだ。

◀▲銀河最大の軍需メーカー、コズミックガード社。その地球支部長がコズミックガード社社長の実娘である、ラヴェンヌだ。しかし、なぜか彼女からは、危険なにおいがしてならない……。

◀宇宙海賊ルーダーウエッドを統べる女性、スキュラ。どうやら根っからの悪人というわけでもないようなのだが。

©1996 TENKY／IMAGINEER

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日		

スキュラ

宇宙海賊ルーダーウエッド

狙うはメルビナの首ただひとつ!?
復讐に命をかけた女海賊

GPOとは古くから確執のある宇宙海賊ルーダーウエッド。メルビナは従姉妹の仇としてルーダーウエッドに敵意を持ち、現ルーダーウエッド頭領のスキュラは前頭領でもあった父の仇として、GPO長官であるメルビナの父、そしてメルビナ本人を憎んでいるのだ。

ラヴェンヌ

コズミックガード社

その怜悧な瞳に見るものは?
銀河最大の軍需メーカー

裏で兵器密売などを行っている死の商人、コズミックガード社は、惑星保護条例の解除された地球にもその魔手をのばし始めた。就任した地球支社長のラヴェンヌは、コズミックガード社社長の実の娘なのだ。地球に対して並々ならぬ興味をもっていることが伺える。

ヴァネッサ

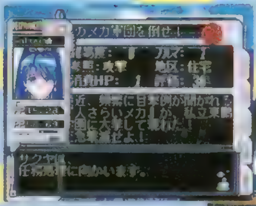
フォートマキシマ大学

ナントカと天才は紙一重!?
驚異のマッドサイエンティスト

銀河の異才が集まるとして知られるフォートマキシマ大学。ここの教授はコズミックガード社と親しいらしいが、学生であるヴァネッサはそんなことには興味がなく、もっぱら悪の組織としてデビューすることしか頭にない。困ったものである。

任務　敵となるキャラクターたちとは、緊急の任務をこなすことで出会えるぞ。緊急任務は速攻クリアだ!!

パトロール　一度出会ったキャラクターは、パトロール中の敵として登場することもある。直接対決はないんだけどね。



◀このように緊急任務があったら、何はともあれ向かってみる。

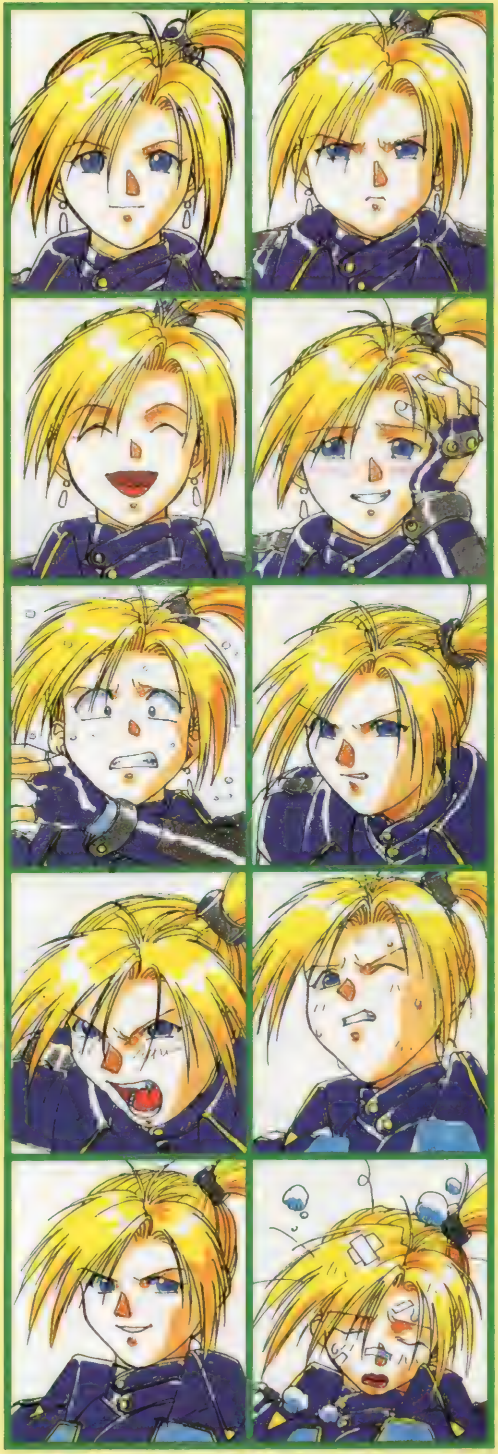
▶すると、結果はともかく新たな敵とお知り合いになれるのだ。

気になる彼女たちに会う方法は!?(敵なんだけどね…)

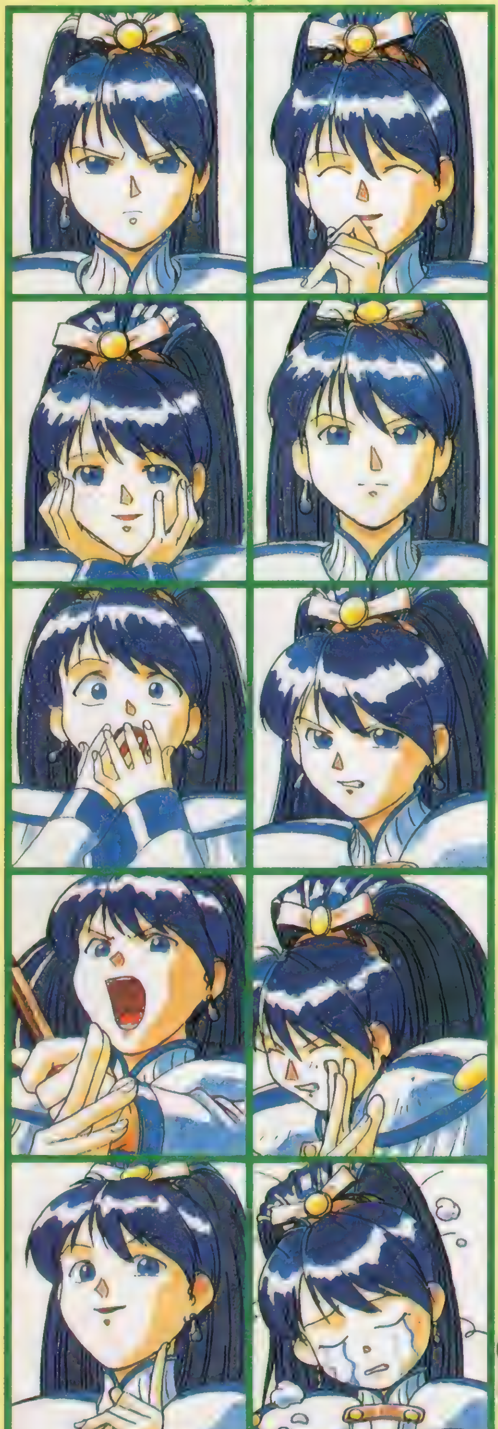
敵ながら、なかなかに魅力的なキャラクターたち。彼女たち出会う方法はやはりというかなんというかストーリーを進めていく以外にない。ここでワンポイント。イベントをなるべく手っ取り早く楽しみたい人は、任務中、もしくはパトロール中に変化する数値に注目するといいだろう。

◀一度知り合った敵には、パトロール中に突然出会うこともある。だが、ここでの直接対決はない。彼らは捨てゼリフを残して、逃げ去ってしまうのだ。

いつも明るい熱血少女
シルビィ10面相



心優しい霊感少女
サクヤ10面相



ここまでのイベント

EVENT・1

「移民許可の下りていない異星人たちが不正規のシャトルで入り込んでいる」という通報を受けて空港へ向かったランサーズは、そこで密入星を取り仕切っていたAランク賞金首のフェザーを撃破し、逮捕。彼の背後に宇宙海賊ルーダーウエッドの存在を確認する。しかも、そのルーダーウエッドの現頭領スキュラと、GPO地球支部の長官、メルビナとの間には、浅からぬ因縁があった。スキュラはメルビナの首を狙って地球へと乗り込んでくる!!

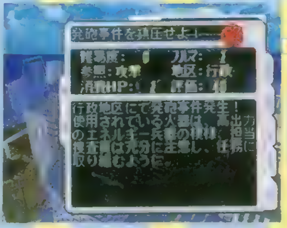
EVENT・2

このところ頻繁にその目撃例が聞かれる「人さらいメカ」。そのメカが私立東鵬学園に大挙して現れたという報告を受け、ランサーズは至急現場へと向かう。そこにいたのは白衣を身にまとった一人の少女。ランサーズが駆けつけたときには時すでに遅く、白衣の少女は一人の女学生をさらい、姿をくらましてしまった。この少女こそがマッドサイエンティストの宝庫として知られるフォートマキシマ大学にその名を馳せる、ヴァネッサだったのだ。

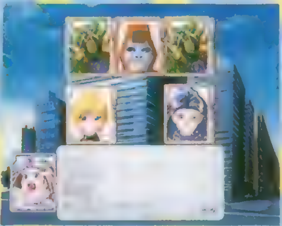
EVENT 3 ノワール登場 発砲事件を鎮圧せよ

行政地区にて発砲事件が発生。しかも、犯人は高出力のエネルギー兵器を使用しているらしいという報告を受け、現場へ向かうランサーズ。そこでは、一人の女の子が強力な魔法を手当たり次第に撃ちまくり、ある一団と戦闘をしていた。反射的に女の子に味方し、謎の一団を撃退するランサーズ。ところが女の子は、礼の言葉もなく、姿をくらましてしまう。サクヤの姿に動揺しつつ……。

帰るあてのない孤独な少女 その瞳に映るものは何か?



◀ノワールと初めて出会うイベントは、発砲事件の鎮圧。もっとも、発砲しているのはノワールとその一味じゃなくて、ナナなんだけどね。



◀とまぁ、ことほど左様に乱暴なナナちゃんでありました。ちょっと生意気だけど、そこがまた彼女の魅力的な部分でもあるのだ。

◀ランサーズが登場したときは、ノワールが去ってしまった後。事件の真相は不明なままなのだ。

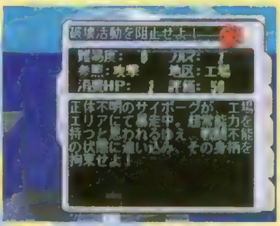
▶サクヤの姿を見て、動揺するナナ。どうも知っている誰かに似ているらしい。

謎の美少女 ノワール

ナナと同じく、プロミスランドからこちらの世界に飛ばされてきてしまった少女。少女という言い方はあまり正しくないのかも知れない。彼女は悪の精神エネルギーが実体を持ったものなのだ。

EVENT 4 ヴァネッサ登場 繁華街で爆破事件！

「正体不明のサイボーグが工場エリアにて暴走中。超常能力を持つと思われるゆえ、戦闘不能の状態に追い込んでからその身柄を拘束してほしい」という依頼を受けて、工場地区にやってきたランサーズは、ヴァネッサ一味のグリアノスの姿を確認、戦闘にはいる。グリアノスを撃破すると謎の少女が現れるが、物質転送装置を使って逃げたグリアノスを追って、どこかへ消えてしまう。グリアノスの行動、彼女の正体ともに今はまだ、謎のままだ。



◀お次はこんな任務。誰が、何のためにそんなことをしているのだろうか!?

▲グリアノスの意図することは？　サクヤは何かに気づいているらしいが……。

▲ヴァネッサ一味いるところ、必ず現れる謎の少女。果たしてその正体は？

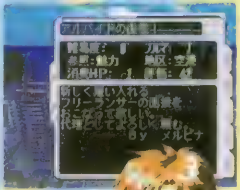
今回のグリアノスの出撃も、おそらくはヴァネッサの差し金によるものだろうと考えられる。が、一体何のためにこんな行動に出たのかはまったくの謎。彼女に関しては、とにかく常識で計り知れないことが多い。

突拍子もない行動 天才の考えることってよくわからない…

元気はつらつ！半獣人の女の子 アンジェラ10面相

EVENT 5 ジュン登場 アルバイトの面接！

多様化する犯罪、激化の一途をたどる戦闘シーン。こんなハードワークを３人でこなすんじゃ体が持たない！　というので、フリーランサーを新しく雇い入れることに決定。ついては、その面接官を、現在のランサーズに任せるというメルビナの指示。と、そこにやってきた少女はちょっとどこか、変!?　どうもランサーズの目の前にいる少女は、手元の資料にある人物とは異なる様子なのだが……。どういうこと？



◀面接当日。果たしてどんな人が来るのかな？

▲どうにも会話のかみ合わない二人。それもそのはず、これはヴァネッサのたくらみだったのだ。

ヴァネッサにさらわれるも自力で脱出し、その際パワードスーツをくすねてくるなど、度胸もなかなかのもの。

シルビィを(一方的に)ライバル視する初の地球人ランサー、誕生!!

前作で残された謎の数々が、今明かされる…

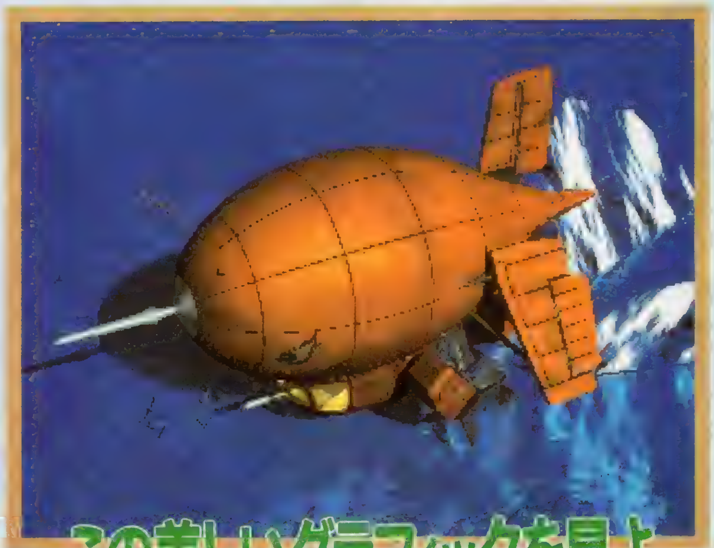
アークザラッドⅡ

誰でも気軽に遊べるRPGとして話題をさらった『アークザラッド』。その続きを物語る"Ⅱ"が、いよいよ全貌を見せはじめたぞ！

『アークザラッド』といえば、透明感のあるグラフィックと音楽、そしてサクサクとクリアできる手軽さが記憶に新しい。あの感動を覚えた日から8カ月たち、あんなにも待ち詫びた続編の内容がついに発表となった。前作のいいところを残しつつ、様々な点で新しく生まれ変わった作品になっているぞ。評判のよかった音楽も『アークⅠ』同様に"T－スクエア"の安藤まさひろ氏が担当。ロンドン・ロイヤルフィルハーモニーが演奏するハイクオリティサウンドを再び聴くことができる。

◀『アークⅠ』を超える、壮大な冒険が繰り広げられるぞ。

◀今回も、グラフィックは細かく描きこまれているのだ。

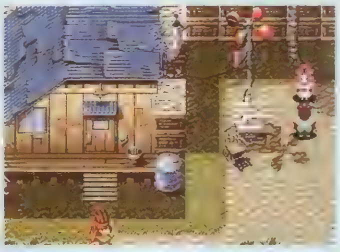


この美しいグラフィックを見よ

気になる前作との関係は…？

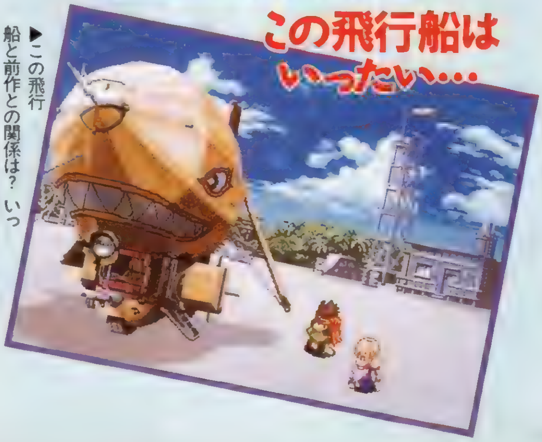
『アークⅠ』で、主人公のアークを始めとする一行は、陰謀により濡れ衣を着せられ、ククルを残したままスメリアを後にしてしまう…。パート2のストーリーは、この物語の続きからスタートすることになるので、前作を遊んだ人なら感情移入もバッチリだろう。『Ⅰ』をクリアしたデータは『Ⅱ』に持ち越すことができるので、前作で出会ったキャラが『Ⅱ』で登場する時には、前に育てたままのステイタスで出会うことになるぞ。これはうれしい仕掛けだ。

『アーク』はこうしてエンディングを迎えた



◀もちろん、前作を遊んだことがない人でも支障なくプレイできるので、安心していいぞ。

▲『Ⅰ』でも色々なできごとがあったよね。そこで残った謎も『Ⅱ』ですべてが明かされるぞ。



この飛行船はいったい…

▶この飛行船と前作との関係は？いったい、どんな物語が展開するのか？

©Sony Computer Entertainment Inc.

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏予定		

さらに魅力的なキャラクターが物語を盛り上げる

今回は前作の味方キャラと共に、下で紹介している2人を始めとする、たくさんの新キャラが活躍してくれる。各キャラの特徴も、よりバラエティに富んだものになっていて、性格の表現や戦略性なども大幅にパワーアップしているぞ。もちろん、前作同様に豪華な声優陣が起用されているので、『II』でも感情豊かなおしゃべりが物語を盛り上げてくれるだろう。

エルク

「アークII」の物語の主人公。ハンターを生業とする15歳の少年で、"アーク"のことは獲物として認識している。

リーザ

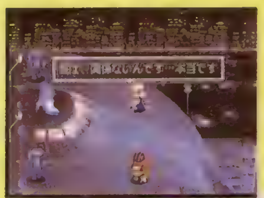
物語のヒロイン。14歳の彼女は、生まれながらにして特殊な能力を持っている。その能力が何なのかはまだヒミツ。

前作のキャラもモチロン登場

システム面も前作からバージョンアップ

メインシステムは、「アーク1」が築いたフィールドバトルシステムをそのまま採用していて、クリアする必要がある戦闘だけでも前作の3倍以上も用意されているぞ。

また、今回は戦闘中に一定条件を満たすとイベントが起こるなど、バトルがゲームの中でより重要な役割を果たすように工夫されている。さらに、プレイヤーの行動で発生するイベントもたくさん用意されているので、飽きのこない作品にしあがりそうだ。



◀イベント関係のボリュームが増えそうだ。

▶緻密なグラフィックに隠れた謎もいっぱい。

楽しみは募るばかり! 続報に期待せよ

「アークII」には、このほかにも今回の記事では紹介しきれなかった新要素がタップリと詰め込まれている。「アークI」で残された謎すべてに決着がつくだけではなく、シナリオのいたるところに用意されたムービーも前作の5倍以上用意されているので、アークの世界観が持つ魅力を心ゆくまで楽しめるだろう。システムの充実はもちろん、プレイ時間も大幅にボリュームアップしているから、これは期待せずにはいられないよね。詳しくは次号以降でドンドン紹介する予定なのでお楽しみに!

◀イメージイラストを見ているだけで、期待に胸が膨らんでしまう。

発売直後のPSをわかせた、クライムク

かわいいキャラクターが印象深いA・RPG『クライムクラッカーズ』。いよいよ、そのパート2が登場するぞ。

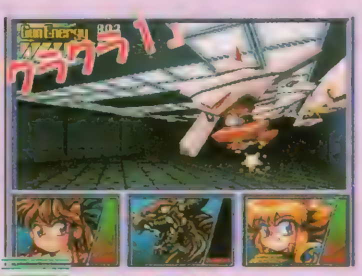
PS本体と同時に発売され、テンポよく進行する展開と個性豊かなキャラクターが大好評だった『クライムクラッカーズ』。このA・RPGを愛する多くファンの希望が実り、ついに待望のパート2登場が発表になったぞ。

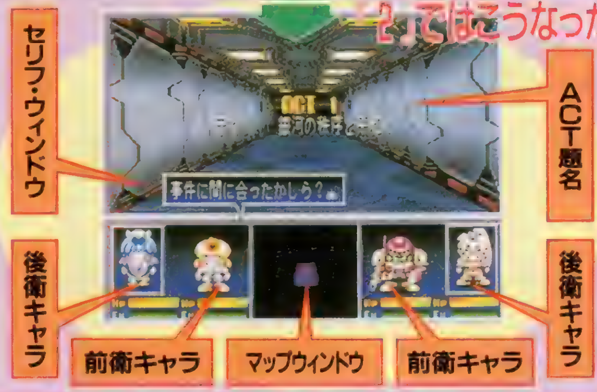
ガードをうまく使いながら敵をバリバリ攻撃する爽快さをはじめ、凝りに凝ったダンジョンなど、前作でも好評だったポイントはもちろん健在だ。しかも、今回初登場のシステムもたくさん盛り込まれているので、前作以上の完成度とボリュームになることは間違いなしだぞ。

今度の『クラクラ』はココが新しいのだ

チェック1 画面レイアウトが進化した

前作でも、スムーズにスクロールするダンジョン画面と感情移入をしやすいキャラ表示など、画面構成はうまくまとめられていたけど、パート2では前作の雰囲気は残しつつも、よりプレイしやすい配慮がタップリ詰め込まれているぞ。まず、マップウインドウが画面中央に配置され、とても便利になっているのが分かるかな？ また、今回の作品で新たに重要視されたパーティの前衛と後衛という概念も、画面をパッと見ただけで把握できる親切な設計だ。





チェック2 マイキャラの攻撃もバリエーションがいっぱい

自キャラがメインとサイドの2種類のウエポンを使い分けられることで、攻撃しながら動くなどの自由な戦略が組めるよう改善されたぞ。また、新たにパーティを2人で同時に操作するシステムも導入されたので、友達とプレイすれば楽しさ倍増なのだ。

◀サイドウエポンのファイヤーを使ったところ。すごくカッコいいでしょ？

▶レーザーとファイヤーを同時に利用すれば、2カ所の敵を同時に攻撃できる。

チェック3 よりナゾの深みが増したダンジョン

パート2では、ダンジョン内の探索の楽しさに様々な強化が加えられている。一番目を引くのが「高さ」という概念で、高い場所からわざと落ちて床のスイッチを入れるなど、今までにない工夫がいっぱい。また、ダンジョンの中には「エアカーで疾走する3DSTG面」や「罠を作って怪獣を追い込む面」など、独特な趣向を持ったステージもたくさん用意される予定だ。

◀〝押す〟や〝調べる〟などの行動も、かなり自由に行えるのだ。

©1996 SONY Computer Entertainment Inc.

ジャンル	A・RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏発売予定		多人数同時プレイ可(2P)

あのA・RPGが帰ってきた
ラッカーズ2

チェック4 プレイヤーを飽きさせない マルチエンディング・マルチシナリオ

ショートシナリオでの展開も前作のウリの一つだったけれども、パート2ではそれが進化してマルチシナリオ・マルチエンディングが採用されている。一つのルートを解くたびにチームランクが上昇し（各キャラのレベルは敵を倒すことで個別にアップさせることができるぞ）、すべてのシナリオを解くとそこにはさらに何かが待っていて、選択肢の選び方や与えられた任務を完了したかどうかによって、シナリオが様々な展開をみせてくれるのだ。また、一度ゲームを解いてから再スタートすると、キャラのチームランクに応じて最初に持っているアイテムが変化するので、繰り返し遊ぶことも可能だぞ。どんなアイテムが入手できるか、早く知りたいね。

◀ここでは、進むべき道を自分で決めなければならない。さぁ、どっちを選ぶ？

チェック5 敵キャラの動きもスゴい!!

パート1でも敵の動きは評判が良かったけれども、今回はさらにリアルさに磨きがかかっている。敵キャラは攻撃方法も含めて動きが多彩になり、手応えもパワーアップしている。ちなみに、パート2では2つのメモリーカードに記録された個別のパーティ同士で、サバイバル式の対戦プレイが楽しめる画期的なモードも用意されているぞ。詳しくは次号以降で紹介するのでお楽しみに！

◀敵キャラはどれもカッコよくデザインされているぞ。

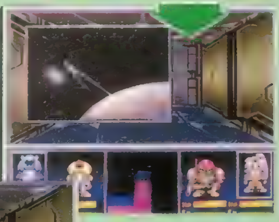
▲多関節をもった敵キャラの動きは、とてもリアル。

チェック6 さらに効果的になったビジュアルシーン

前作では、まだ目新しかったフルアニメによるエンディングに感動させられたけれど、今回はエンディングだけではなく、オープニングでも美しいムービーを見ることができるぞ。また、それらのムービーとは別に、シナリオで盛り上がる場面ごとにも「クライムクラッカーズシアター」と呼ばれる独自のムービーが用意されている。これは、ゲーム画面の一部にムービーを流すことで、感情移入バッチリのビジュアルを楽しみながら、ゲームとデモとのつながりがスムーズに移行するという画期的なシステムなのだ。

これでゲームがより一層盛り上がることは間違いないだろう。

◀前作のムービーはエンディングが中心。



▲今回のムービーは、主にゲームの進行中に登場するようになった。この改良はうれしいね。

◀デモとゲーム部分をスムーズにつなげる工夫がされているので、テンポも崩れないぞ。

魔導師シュドム

大魔導オルラディンに師事し、後に「黒き地霊のシュドム」と呼ばれた、魔導師シュドム。彼は晩年、何かに憑かれたように、研究の成果である一つ目の巨人を連れて呪われた島へ旅立ち、何者かによって操り人形にされてしまった巨人とともに非業の最後を遂げたと伝えられる。前作で登場した「一つ目巨人の骨」は、この魔導師シュドムの悲劇を伝える遺物だったのだ。

KFの世界

世界の始まりの伝説や魔導師シュドムの悲劇などは、I、II、そしてIIIへと流れようとしている『キングスフィールド』シリーズ全体に関するものだ。シリーズ3作目にして、ようやくその奥深い世界観がはっきりしてきたというわけだ。ということは、IIIには今のうちに前2作を復習しておいた方が得策かもしれないような、そんな展開が待っているのかもしれない。

世界の始まり

そこに生きる者たちがヴァリシアと呼ぶこの世界。エルフたちが太古より伝える神話の中に、こんな一説がある。

「天は大いなるシルヴァルの家、この世界は家の箱庭。シルヴァルが竪琴を奏でたとき、響きの中からヴァリシアは生まれた」

「皆が1000の春を迎えるときシルヴァルは1つの時しか過ごさない。シルヴァルがひとつの夜を眠って目覚めると、その時にはもう誰も生きていない」

ある眠りに入る前、シルヴァルはヴァリシアに3人の神を置き、次に目覚めたときどうなっているかを試してみようと思った。

シルヴァルが生み出した空の神エルフォス・海の神エルウィン・大地の神ヴォラトは、地上に生きるさまざまな種族を造り、平坦な大地に山や谷を造ったが、海の神と空の神はやがて天に戻ってしまう。2人の神を失った地上は乱れ、種族は互いにいがみ合い始めた。さらに、人間が急速に仲間を増やして、他の種族を辺境に追いやってしまったのである。大地にあふれた人間は、やがて仲間同士で争うようになり、世界を戦乱の炎に包み込んだ。すでに見守ることしかできなくなっていたヴォラトは、人間の目を1方向に向けるため、自らの存在を2つに分けて崇拝の対象シースと憎しみの対象ギーラを造る。しかし、ヴォラトの分身であるはずのシースとギーラはすでにヴォラトの意識を持っておらず、彼らもまた互いに憎み合うのだった……。

森の小国 ヴァータイト

ゲームの舞台であるヴァータイトは、幻想世界ヴァリシアの中に存在する小国だ。エレギリア大陸の北方に位置するこの国は、常に風と霧が渦巻く深い森に囲まれていて、まるで天然の城塞のような様相を呈している。何者かの加護を受けてこの地に王朝を築いたフォレスター家に起きた出来事を綴ったのが『キングスフィールド』の物語である。

KING'S FIELD III キングスフィールドIII

会話

■会話の内容はいつでも再確認できる

『III』では、NPCとの会話の内容はすべて記憶され、ステータス画面でいつでも確認することができる。情報をいちいちメモする必要がなくなり、一度しか聞けない貴重なセリフをボタン連打で飛ばしても大丈夫になったのだ。前作、前々作でメモを取り忘れて、NPCがいる場所まで戻った経験のある人には嬉しい機能だね。

アイテムの売買

■売ったアイテムは買い戻せるのだ!

前作までと同様、武器屋、道具屋などでアイテムの売買ができる。加えて今回は、売ったアイテムを買い戻すことも可能だ。ただし、売ったお店で直接買い戻せるのではなく、墓堀りが経営する特殊な店でのみアイテムの買い戻しができる。墓掘りの店は売ったアイテムが流れていく質屋、あるいは骨董屋のようなものだろう。

MAP

■冒険は地上をメインに展開する!

この『III』で最も注目すべき点が、前作までと違い、広大な地上世界をメインに冒険が展開することだろう。前作の「呪われた島」が8つのマップで構成されていたのに対して、今回は地上と地下を合わせて28のマップが存在している。フィールドの随所に2～3層のダンジョンが点在し、それを広大な地上マップがつなげるようになっているのだ。また、ダンジョンの中ではオートマッピング機能が働いて、探索済みの場所とそうでない場所が一目で確認できるようになっている。迷宮の探索がよりスムーズに行えるぞ。

マップの広さも前作の1.5倍!

◀広大な地上マップと幾多のダンジョンがプレイヤーを待ち受ける。

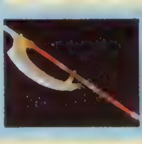
アイテム・武器・防具

■武器・防具の種類は前作の1.5倍

本作で登場する武具の種類は前作の1.5倍に増えている。中にはエクセレクターのようにキャラクターの成長に応じて形が変わる武器や、特定の攻撃に対して通常以上の防御力を発揮する特殊な防具もあるぞ。冒険の舞台や戦う相手によって装備品を使いわける戦略も重要なのだ。

■用途に応じて様々なアイテムが登場

回復道具や鍵などのアイテムは『III』の冒険でも重要なウェイトを占める。今回もさまざまな効果を持つ、多彩なアイテムが登場するぞ。



◀武器・防具は種類が増えただけでなくグラフィックもリアルになった。

 ©1996 From Software,Inc. ※画面はすべて開発中のものです。

ジャンル	RPG	価格	¥6,300(予価)
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	6月予定		

KING'S FIELDⅢ STORY

英雄アレフの活躍によってムーンライトソードは無事に取り戻され、ヴァータイトの国にはムーンライトソードとダークスレイヤーの2本の聖剣がもたらされた。聖剣は二度と使われることのないよう古の塔に封印され、大陸に平和が戻ったのである。

その5年後、落雷が古の塔を直撃し、ジャン王は突然の病に伏せってしまう。病は悪化の一途をたどり、一時は命すら危ぶまれたが、その後一夜にして回復し皆を喜ばせた。しかし、病気から立ち直ったジャン王の性格は、以前とは変わり果てていたのである。彼は狂気にかられたかのごとく民を迫害し、国は次第に荒れ始めていく。知らせを聞いて城を訪れたアレフは、ジャン王の形相から何者かが彼に取りついていることを悟った。ヴァータイトの国を救うため、アレフはやむなくジャン王を倒すことを決意する。聖剣を求め、再び古の塔に向かうアレフ。だがそこには、2つに折れて輝きを失ったムーンライトソードがあるのみだった。アレフは、「光」以外の魔力を4人の側近に託し、一時的に聖剣の力を復活させてジャン王をヴァータイト城に封印する。しかし、ジャン王を封印したアレフもまた力を使い果たし、ジャン王の息子であるライルにヴァータイトの未来を託して息絶えるのだった……。ライルはアレフの友人であるハイエルフのレオンにあずけられる。そして10年後、17歳の若者に成長したライルは、水晶の剣を片手に孤独な旅に出発するのである。

大魔導オルラディン

今でも伝説として語られる史上最高の魔導師で、彼の弟子であるシュドムとツェデックもまた、歴史に名を残す大魔導師である。魔法のみならず、体術、剣術にも長けていたとされ、自らの魔力を込めた専用の武器・防具を用いて戦場におもむいた。彼が巨大な力を持つに至ったのは、ハイエルフの伝承に伝わる「竜王草の木」を発見したからだと言われている。

ハイエルフの水晶細工師・レオン

混乱がおさまったメラナット島を離れ、母との思い出の地であるヴァータイトに戻ったレオン。水晶職人としての腕をさらに磨いた彼は、持つ者の意志を受け継ぎ自ら成長する剣「エクセレクター」の製作に取りかかる。彼のもとで立派に成長したライルが持つ水晶の剣、それこそが完成したエクセレクターなのだ。

ドワーフ族(ブローミア)

この世界で、エルフ族の次に古い種族とされるドワーフ族。彼らは腕のいい鍛冶屋、細工師であると同時に屈強な戦士でもあった。ドワーフたちは自分たちの王国を築くため、大陸の最西の山脈にガザ＝ブローミアという名の地下迷宮を造り、そこから産出される金属・ブロミウスを素材にブローミアと呼ばれる優れた防具を造ったという。

注目の新システムとストーリーを徹底解剖!ゲームの全貌に鋭く迫るぞ

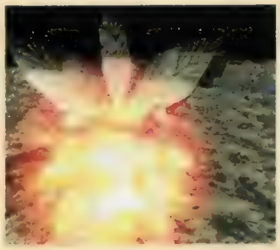
冒険の舞台を地上にまで広げて、壮大なスケールで展開する『キングスフィールドⅢ』。今月は数々の新システムとメインストーリー、そしてそれに深く関係してくるサブストーリーを詳しく紹介していこう。ゲームの世界により深く入り込むために、しっかり予習するのだ。

フィールドの規模が広がり、冒険はさらに壮大なスケールで展開する。亡き英雄たちの想いを胸に、一人旅立つライルを待つものは……?

魔法

■今回はNPCから伝授される

魔法の属性は前作同様、火・水・土・風・光の5種類。今回は、アレフが魔力を託した4人の魔導師と、光の属性を持つ何者かに伝承してもらうことで各属性の魔法が使えるようになるぞ。それぞれの属性には6種類ずつ魔法があるが、最初は初歩の魔法しか使えない。属性ごとに設定された魔力のパラメータを上げていけば、ひとつずつ使える魔法が増えるのだ。



◀敵キャラのマントラップにファイアボールの魔法が炸裂! 視覚効果は相変わらず派手だ。

オプション

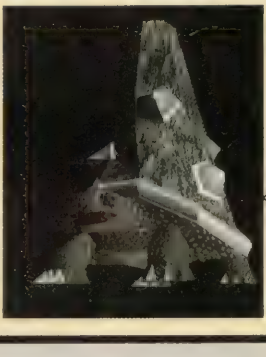
■内容充実! 設定項目はかなり増えたのだ!

『Ⅲ』のオプション機能には、「オプション1」と「オプション2」という2つのコマンドが用意され、設定できる項目は前作よりもかなり増えている。オプション2では、前作と同様に「状態表示」・「方向表示」・「歩行効果」などのオン・オフ設定が可能。オプション1では「効果音」・「音楽」・「(画面の)明るさ」の細かな調整ができるのだ。このオプションコマンドを活用すれば、画面を明るくしたり、効果音やBGMのボリュームを上げ下げするなど、プレイヤーの好みに合わせた環境でゲームを楽しむことができるぞ。いろんな項目の設定を試してみて、自分の感覚にピッタリ合った環境を模索してみよう。プレイ時間も長そうだしね。

戦闘

■戦闘のバランスを見直し、より遊びやすく

前作、前々作で戦闘のバランスがかなり難しめだったことを改めて、今作では誰もがゲームに入り込めるよう、ゲーム全体のバランスが見直されている。これは難易度が下がったのではなく、戦闘が占めるウェイトを軽くしたということなのだ。



シェルドラゴン
攻撃と防御の両方に機能しそうな背中の殻が曲者か。武器による攻撃は効きにくそう。

回復

■便利な「宿屋」が登場!

今作では、アイテム以外のHP・MP回復の手段として、一定の金額を払ってHPとMPを完全回復する宿屋が登場。これにはホッと胸をなでおろすファンも多いハズ。冒険の拠点として、またピンチに陥ったときの駆け込み寺として、その存在意義は大きいぞ。

Interplay
SEGA SATURN
PlayStation
サイベリア
CYBERIA
自由と引き換えに手に入れた危険なミッション。
西暦2027年、対立するテロリスト集団と民主グループの争いに巻き込まれた主人公ザークは、危険な任務を遂行する使命を負った。最終兵器ともなる脅威の武器「サイベリア」をめぐって、壮絶な戦いの火蓋が切って落とされる。
美しく表現されたキャラクターを操作し、3Dシューティング、パズル解析といった難解で厳しいミッションに挑め!
●パソコンゲームとしてヒットランキングのトップに輝く人気作品の完全移植版。
●3Dレンダリングで美しく表現されたキャラクターを操作。戦闘中の背景から宇宙船内のメカにいたるまで、画面展開もリアルなレンダリング画像を採用。
●ミッションを遂行するためにはシューティング、パズル解析といった多彩な行動力が必要。
●展開によって様々なストーリーに分岐していくマルチストーリー。
●有名声優による完全日本語吹替でキャラクターはリアルに会話。さらに雰囲気を盛り上げる迫力デジタルサウンドで映画を見ているようなゲーム展開。
プレイステーション版
発売中
定価:5,800円(税別)
セガサターン版
発売中
定価:5,800円(税別)
XATRIX
entertainment
© 1996 Xatrix Entertainment. All rights reserved. Published by Interplay Co.,Ltd.
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
株式会社インタープレイ
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係 TEL03-5421-3815(受付時間13:00~16:00/月~金 祝日休)

Interplay
ブラッドファクトリー
復讐するために脱獄せよ。
目的達成に手段は選ぶな。
PlayStation
主看守ファブによって支配されるおぞましい監獄惑星ラルフ。
この荒廃した惑星に建設された巨大な刑務所から、
無実の罪で投獄された6人の無法者が脱走。
それぞれのキャラクターが持つ特殊攻撃を使って、
看守や脱獄防止マシンを撃破し、無事に脱走を果たせるか？
リアルなバイオレンス描写と冷酷な世界観が作り上げる、
衝撃の3Dアクションシューティングゲーム。
●アメコミ風のキャラクターが活躍する、見おろし型3Dアクションシューティングゲーム。
●プレイヤーは、個性のある6人のキャラクターのうちから1人を選択。
●全15面におよぶステージ。
●敵を倒しながら武器のパワーアップ、弾薬補給など装備を強化。ロックされたドアの鍵を探し出し、脱出ルートを確保。
●モーフィングによる変化、爆破の表現など、リアルなグラフィック表現。
●迫力の効果音、イギリスのインディー・レーベルのロックバンドによるRGMが、ダークな雰囲気を演出。
★★★★★初回プレス版限定★★★★★
プレゼントキャンペーン実施中!!
アメリカから直輸入したすてきなグッズを合計600名様にプレゼント!! 詳しくは店頭のポスター、もしくは製品内の告知をご覧ください。 キャンペーン期間：'96年4月末日
プレイステーション
専用
3月15日発売予定
定価：5,800円
（税別）
Gremlin
INTERACTIVE
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
© 1996 Gremlin Interactive,Ltd. MCPS. All rights reserved. Trademark owned jointly by Gremlin Interactive,Ltd. and Interplay Productions in Japan. All rights reserved. Gremlin Interactive,Ltd. and Interplay Productions are joint publishers and distributors in Japan. Licensed from and developed by Gremlin Interactive,Ltd. Distributed by EAV.
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社インタープレイ
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL03-5421-3815（受付時間13:00～16:00／月～金 祝日休）

KONAMI
プレイステーション
こいつぁ春から、PS
あの「対戦ぱずるだま」がパワーアップして帰ってきた！
進め！対戦ぱずるだま™
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
●新キャラ登場。前作キャラもパワーアップ
●新種の「たま」登場、白熱する対戦プレイ
3月1日発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
対戦パズル
3Dポリゴンで甦るワールドサッカーの興奮
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN™
ワールドサッカー ウイニングイレブン
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
HYPER CUP
REPLAY
●3Dフルポリゴンのリアルなプレイ
●作戦モードで戦略的プレイが可能
3月15日発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
3Dポリゴンサッカー
ときめきメモリアル™ PRIVATE COLLECTION
©1993 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
バラエティ
13人のキャラクターがもっと身近に感じられるバラエティー豊かな1枚
●「ミュージッククリップ」「クイズ」等バラエティ豊かな内容
●新作書き下ろしCG収録 ●本編の声優総出演
今春発売予定 価格未定
コナミ プレイステーション PSソフト ラインナップ 好評発売中！
恋愛シミュレーション
ときめきメモリアル™ ～forever with you～
6,800円
ワンモアチャンスキャンペーン実施中 コナミ プレイステーションソフトが、もう一枚当たる！
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
最新情報は コナミテレホンサービス

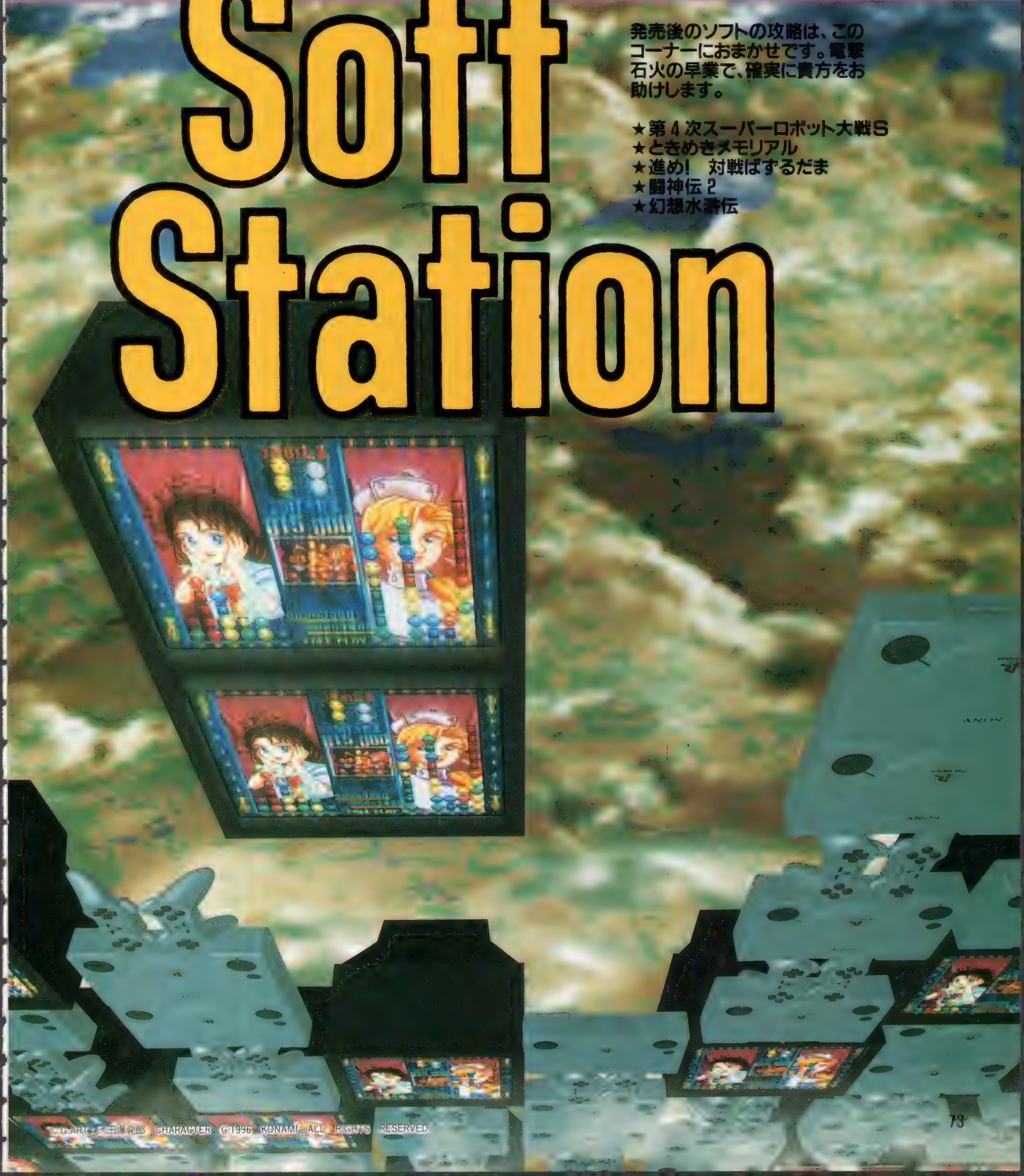
KONAMI
ソフトは話題独占でぃ!
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
伝説のシューティングゲーム、デラックスパックで復活
GRADIUS DELUXE PACK
© 1985 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
●「グラディウス」「グラディウスII」のカップリング
●画面サイズを3タイプに切替可能
3月29日発売
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
シューティング
ゴエモン、プレステ参上!
がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング
●3Dポリゴンステージで過激バトル
●新キャラ登場 ●ゴエモン一行ついに宇宙進出!
3月発売予定
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
アクションRPG
コナミのおもろいPSプレイステーションソフト続々登場でっせ~!
画面は開発中のものです。
RPG
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
幻想水滸伝™
6,800円
3Dバスケット
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
NBA®パワーダンカーズ™
5,800円
インタラクティブシネマ
© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ポリスノーツ®
6,800円
データベース
© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
プライベートコレクションポリスノーツ®
2,980円
サイバーパンクアドベンチャー
© 1988 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
スナッチャー™
5,800円
※価格は、メーカー希望小売価格(税別)です。
※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。※「ときめきメモリアル ~forever with you~」初回限定版は、ワンモアチャンスキャンペーンの希望ソフト賞品対象外とさせていただきます。賞品は通常版のみとなりますので、あらかじめご了承ください。
締め切り迫る! H8.3/31消印有効
関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900 北陸 新潟 025(229)1141 九州 福岡 092(715)8200 大牟田 0944(55)4444
関西 大阪 06(360)2626 東北 秋田 0188(24)7000 四国 松山 0899(33)3399 志布志 0994(72)0606 鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜 内容一新!!
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
月曜日~金曜日(祝日を除く) 10:30~17:00

PlayStation
新感覚ポリゴンブロック崩し
ブロキッズ
namco製
ボリューム
コントローラ対応
namco
好評発売中
通常版 ¥5.800 DXパック ¥6.800
●初回限定版DXパック（ナムコ製ボリュームコントローラ同梱）
●ステージ数は150!（アドベンチャーモード、チャレンジモード合計）
●アイテムいろいろ ●ナムコ製ボリュームコントローラ対応
●マウス対応 ●メモリーカード対応
Athena
株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6
坂町Mビル3F
© Athena
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃 Soft Station

発売後のソフトの攻略は、このコーナーにおまかせです。電撃石火の早業で、確実に貴方をお助けします。

★第4次スーパーロボット大戦S
★ときめきメモリアル
★進め! 対戦ぱずるだま
★闘神伝2
★幻想水滸伝



©CG ART:[illegible]発郎 CHARACTER ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

初めてのあなたも、2回目のあなたも、そしてもう極めたあなたも、きっと満足する超特大28ページ大攻略。これさえあれば、もう攻略本いらない!!

第4次スーパーロボット大戦S

発売中 S・RPG

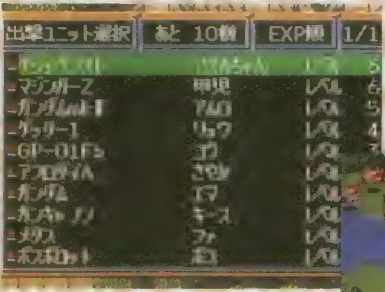
PS, I ♥ YOU!

発売されてはや1カ月が過ぎ去った。もうそろそろ終わっている人も多いことだろう。しかし、たった1回終わらせただけでもうプレイしないというのは、あまりにももったいないぞ。何度も繰り返し遊べるSLGだから、2回目、3回目に挑戦してみてはどうだろうか。せっかくの良くできたマルチシナリオを堪能するには、1回のプレイでは短すぎるのだ。必ず前回とは違った楽しみを発見できるハズだ。（シンクロ率100%）

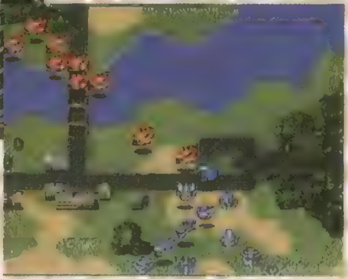
正しいユニット運用法

たくさんのユニットが登場するこのゲーム。ユニットの使い方は間違っていないか？　自分の好きなユニットをメインに使うのもいいけど、やはり適材適所を心がければ、戦いが有利にすることができるぞ。

でも、ユニットが多すぎてどれを使っていいものかわからない！って人も多いだろう。そこで、ここではおおまかに4つの役割に分けて、それぞれのタイプでオススメなユニットを紹介していくこう。これから遊ぶという人も、2回目のプレイだという人も、これを参考にしてうまく使い分けていこう。



▲最初の出撃ユニット選択はとても重要だ。すべてのユニットを出せないマップは、よく考えよう。

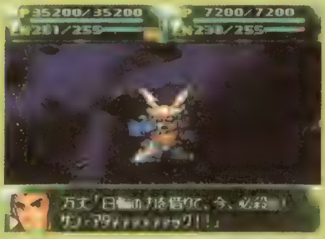


▶対ボス戦用ユニットは一気に接近して攻撃。そして長距離攻撃用ユニットは、一撃離脱を心がけよう。

対ボス戦用ユニット

ボスに限らず、HPの高い敵の体力を削る役。戦闘の前半ではできるだけ精神ポイントを温存し、ボスとの決戦で「熱血」、「必中」、「ひらめき」をかけて一気に攻め落とすのだ。中でも特に、精神コマンドの豊富なコンバトラーVと真・ゲッター、そして「魂」を使えるダイターン3がかなり重要だ。

- ダイターン3
- グレートマジンガー
- グルンカスト
- グレンダイザー
- コンバトラーV
- ライディーン
- 真・ゲッター1
- ダイモス
- サーバイン
- ザンボット3
- マジンガーZ



▲パイロットの万丈が「魂」を覚えれば、戦艦をも一撃で倒すダイターン3。

▼精神コマンド6×5人分。レベルが上がれば自分で補給もできるコンバトラーV。

長距離攻撃ユニット

遠距離からボスの体力を削ったり、ザコを1撃で倒すキャラ。特にF－91やνガンダムなどのモビルスーツ系ユニットが使いやすい。ダンクーガとゴーショーグンはスーパーロボットだけど、長距離攻撃をメインにした方がいい。特にダンクーガは、断空剣より断空砲を中心に戦った方がかなり使いやすい。

- νガンダム
- GP－01
- F－91
- Zガンダム
- Sガンダム
- ゲシュペンスト（リアル）
- E×Sガンダム
- ゴーショーグン
- リ・ガズィ
- ダンクーガ

▲νガンダムにはアムロ。アムロが嫌いでも、最低ニュータイプを乗せないと意味がない。

▼F－91のヴェスバーは、必要気力が下がってSFC版より使いやすくなった。

対ザコ用ユニット

経験値のたしにもならない邪魔なザコを、まとめて一気に潰す役。ターン数の節約にも使える。使うのは当然MAP兵器のみ。ヒュッケバインを除き、MAP兵器以外は使いものにならないユニットばかりなので、エネルギー回復アイテムを持たせたい。

- ZZガンダム
- 百式
- ヒュッケバイン
- エルガイムMKⅡ
- アシュラテンプル
- ラーカイラム

援護ユニット

エネルギーやHPを回復するのが役割。基本的に弱いので、前線には絶対に出さないこと。パイロットを育てるのも大変だ。ブルーガーとガルバーFXⅡはパイロット選択の必要があるが、前者は桜野マリ、後者はナナを選ぶのが最善の選択だぞ。

- ガルバーFXⅡ
- ブルーガー
- メタス
- アフロダイA

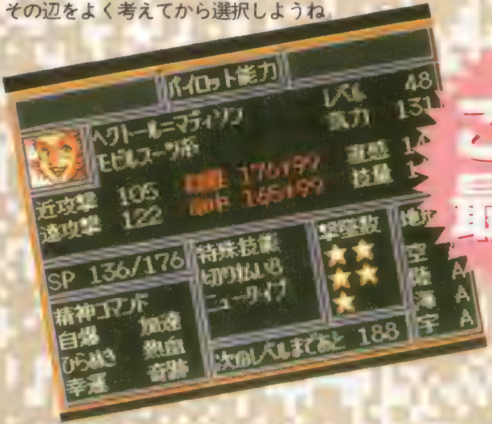
©葦プロ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画（永井豪CBキャラクターワールドを使用しています）©東映©東北新社©BANPRESTO 1996

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	1月26日（発売中）		

PS版にも特殊主人公がいた!!

特殊な誕生日と血液型の組み合わせで起こる隠し主人公が、PS版にも隠されていた！ SFC版とはちょっと違う、その組み合わせや覚える特技を完全公開！

主人公の精神コマンドは、誕生日と血液型の組み合わせで決まるのは前号紹介した通り。でも、ある特定の組み合わせで、普通とは違った精神コマンドを覚える場合があるのだ。この特殊な主人公、SFC版でもあった隠し要素だけど、PS版では組み合わせやコマンドがちょっと違っているのだ。特殊誕生日と言っても、確実に「奇跡」を覚える訳ではないし、場合によっては普通のコマンドの方がいいことだってあるぞ。その辺をよく考えてから選択しようね。



これが最強か!?

◀PS版での超オススメは、11月11日のB型。重要度の高い精神コマンドに加え、レベル25で「奇跡」を覚えてくれる。

特殊誕生日

PS版での特殊誕生日は、全部で11個もあるぞ。単純に使えるモノを選ぶか、それとも、自分の誕生日に近いモノを選ぶか。さて、どれにする？

1月29日、B型	
加速	1
根性	3
熱血	9
てかげん	16
ひらめき	20
奇跡	39

2月9日、A型	
探索	1
加速	8
撹乱	13
隠れ身	18
再動	28
奇跡	39

3月13日、B型	
加速	1
威圧	5
熱血	2
自爆	30
気合	40
奇跡	45

4月11日、O型	
加速	1
ひらめき	5
幸運	10
気合	20
熱血	20
奇跡	35

4月29日、A型	
自爆	1
加速	5
必中	40
気合	42
魂	45
覚醒	48

6月25日、AB型	
気合	1
熱血	5
集中	5
足かせ	16
魂	30
覚醒	45

8月12日、A型	
幸運	1
気合	1
覚醒	20
撹乱	30
魂	50
奇跡	45

9月2日、O型	
補給	25
信頼	25
閃き	25
隠れ身	25
撹乱	25
奇跡	25

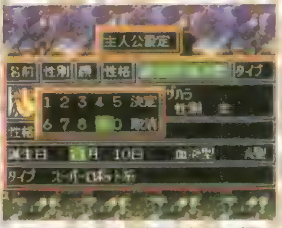
11月11日、B型	
熱血	1
ひらめき	1
加速	4
幸運	10
自爆	12
奇跡	25

11月16日、AB型	
足かせ	1
熱血	3
ひらめき	5
幸運	8
気合	17
魂	37

12月24日、B型	
集中	1
加速	2
ひらめき	4
てかげん	8
鉄壁	10
魂	27

通常主人公精神コマンド

特殊な誕生日を使って楽をするよりも、やっぱり自分の誕生日でプレイしたいという人のため、通常覚える精神コマンドもついでに公開だ。SFC版では「幸運」、「気合い」、「熱血」はどんな場合でも覚えたが、PS版ではそうもいかない。もし主人公がスーパータイプの場合、「気合い」を持っていないとかなりツラいぞ。



▲自分の誕生日と血液型にするのが正しい。たとえそれが使えなくてもだ！

牡羊座

O		A		B		AB	
気合	8	気合	22	気合	16	気合	9
熱血	21	熱血	19	熱血	27	熱血	3
ひらめき	10	幸運	1	幸運	3	覚醒	22
必中	1	友情	32	集中	1	必中	1
覚醒	32	ひらめき	4	ひらめき	9	魂	43
幸運	3	必中	10	必中	24	ひらめき	4

牡牛座

O		A		B		AB	
必中	3	気合	9	気合	7	気合	4
集中	7	熱血	7	熱血	14	熱血	1
覚醒	9	幸運	1	幸運	1	必中	2
幸運	1	集中	2	必中	9	ひらめき	31
気合	18	補給	34	ひらめき	11	幸運	10
熱血	21	必中	21	隠れ身	32	復活	40

双子座

O		A		B		AB	
気合	1	気合	18	気合	21	気合	18
熱血	21	熱血	3	熱血	15	熱血	7
覚醒	27	再動	39	ひらめき	3	幸運	1
幸運	8	ひらめき	7	幸運	1	必中	3
必中	30	必中	1	鉄壁	12	ひらめき	10
集中	4	覚醒	28	必中	5	信頼	22

蟹座

O		A		B		AB	
気合	3	気合	6	気合	17	気合	21
熱血	12	必中	2	熱血	2	熱血	3
魂	41	幸運	4	幸運	1	必中	1
ひらめき	2	ひらめき	22	必中	9	加速	10
必中	19	魂	29	ひらめき	3	ひらめき	5
幸運	1	根性	1	復活	32	ひらめき	19

獅子座

O		A		B		AB	
気合	20	気合	12	気合	2	気合	24
熱血	17	熱血	4	熱血	19	熱血	1
幸運	1	必中	1	幸運	6	幸運	9
ひらめき	7	幸運	9	必中	1	必中	5
集中	3	加速	2	隠れ身	15	ひらめき	12
必中	2	ひらめき	5	ひらめき	27	覚醒	33

乙女座

O		A		B		AB	
気合	4	気合	14	気合	18	気合	20
熱血	1	熱血	8	熱血	3	熱血	4
信頼	31	幸運	1	幸運	1	幸運	2
幸運	8	必中	2	必中	4	鉄壁	14
ひらめき	12	ひらめき	5	覚醒	20	ひらめき	24
必中	18	加速	11	ひらめき	24	必中	1

天秤座

O		A		B		AB	
気合	12	気合	17	気合	15	気合	4
熱血	2	熱血	6	熱血	2	熱血	2
幸運	3	幸運	1	幸運	1	幸運	1
隠れ身	21	必中	8	隠れ身	23	必中	12
必中	1	集中	3	集中	8	加速	3
魂	4	ひらめき	10	必中	9	ひらめき	17

蠍座

O		A		B		AB	
気合	12	気合	21	気合	18	気合	16
幸運	3	熱血	2	熱血	8	熱血	10
魂	33	幸運	1	幸運	2	幸運	1
ひらめき	9	加速	8	必中	4	ひらめき	7
覚醒	27	ひらめき	5	ひらめき	1	隠れ身	30
必中	1	必中	4	加速	21	必中	14

射手座

O		A		B		AB	
気合	10	気合	1	気合	4	気合	25
熱血	9	熱血	18	熱血	16	熱血	7
幸運	3	幸運	4	幸運	1	幸運	1
ひらめき	2	補給	33	必中	3	加速	2
必中	1	必中	21	覚醒	36	補給	18
復活	45	ひらめき	12	加速	8	必中	3

山羊座

O		A		B		AB	
気合	23	気合	20	気合	21	気合	14
熱血	1	熱血	4	熱血	9	熱血	1
幸運	6	幸運	1	幸運	1	幸運	8
加速	3	覚醒	12	ひらめき	2	ひらめき	4
必中	11	鉄壁	22	再動	14	友情	21
ひらめき	2	ひらめき	2	必中	3	必中	2

水瓶座

O		A		B		AB	
必中	3	気合	2	気合	7	気合	14
熱血	10	熱血	8	熱血	2	熱血	1
幸運	1	幸運	1	幸運	1	幸運	2
気合	9	ひらめき	15	必中	10	集中	18
ひらめき	22	必中	10	ド根性	12	必中	9
ド根性	2	復活	40	ひらめき	21	ひらめき	7

魚座

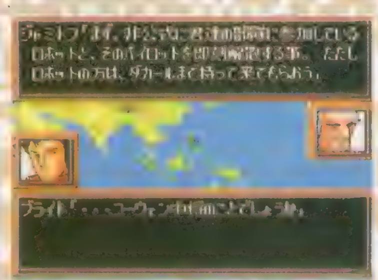
O		A		B		AB	
気合	8	気合	20	気合	3	気合	6
熱血	4	熱血	3	熱血	2	熱血	1
幸運	1	幸運	2	幸運	1	幸運	2
ひらめき	2	奇跡	41	加速	4	必中	20
必中	14	必中	1	再動	30	ひらめき	5
友情	30	ひらめき	8	必中	22	奇跡	40

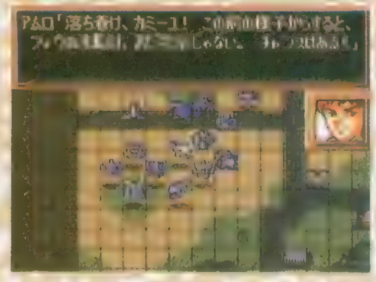
全72マップ完全攻略

ＰＳ版でのマップ総数は、ＳＦＣ版よりも多い72枚。今回は、そのすべてのマップを攻略してしまうのだ。

これから始める人、途中で詰まってしまった人、２回目あるいは３回目のプレイの人、どんな場合でもきっと役に立ってくれるハズだぞ。

そして、今回ついに各マップでのアイテムの位置を大公開してしまうのだ！　ＳＦＣ版とは位置が違うので困っていた人も、これを読めば万事解決！





エンディングまでの完全ルート表

- 1 接触（リアル） ／ 2 接触（スーパー）
- 3 発端（リアル） ／ 4 発端（スーパー）
- 15ターン以内にシナリオをクリアしている：5 謎の訪問者 → 7 新たな敵 → 9 特訓!大雪山おろし → 11 ブライトの帰還
- シナリオクリアに16ターン以上かかった：6 謎の訪問者 → 8 特訓!大雪山おろし → 10 新たな敵 → 12 ダバ=マイロード
- 「恋人いない」を選択：13 救出!コンバトラーV
- 「恋人いる」を選択：14 スタンピード
- 15 闘将ダイモス
- 16 戦場の愛
- 17 ザンボット３登場
- 太平洋側のルートを進む：18 悲しい記憶
- 日本海側のルートを進む：19 悲しい記憶
- 20 目覚めよ!超獣機神
- 本体とともに行く：21 ガイゾックの恐怖
- 甲児たちといく：22 愛の行方
- 23 浮上
- 24 空飛ぶマジンガーZ
- 25 ミーアの決意
- 26 大将軍ガルーダの悲劇
- ガラリアを仲間にしている：27 オーラマシン展開
- ガラリアを仲間にしていない：28 オーラマシン展開
- 南南西のルート：29 イントルーダー
- 北北西のルート：30 イントルーダー
- 31 あしゅら男爵の最期
- リアルロボット系：32 老兵の挽歌
- スーパーロボット系：33 勇者ライディーン
- 34 Ｄｒヘルの野望
- 35 ターニングポイント
- 宇宙へ行く：36 宇宙へ → 38 エゥーゴとの接触 → 40 強襲!阻止限界点 → 42 ロンデニオン
- 地上へ残る：37 グレートマジンガー奪回 → 39 ティターンズ台頭 → 41 ハイパージェリル → 43 日輪は我にあり
- 44 グランゾンの謎
- 45 ノイエDC
- リアルロボット系：46 マーズ・コネクション
- スーパーロボット系：47 天才科学者アイザムの挑戦 → 48 リヒテルとアイザム
- 49 コロスとドン・ザウサー
- 50 キリマンジャロの嵐
- 51 ダカールの日
- フォウいる：52 トータルバランス
- フォウいない：53 ビヨン・ザ・トッド
- 香月たちさらわれていない：54 新しい力
- 香月たちさらわれた：55 人間爆弾の恐怖
- 56 特異点、崩壊
- 57 栄光の落日
- 58 ゲストとインスペクター
- 59 ポセイダルの野心
- クワトロいる：60 リューネ・カプリッチオ
- クワトロいない：61 リューネ・カプリッチオ
- リューネいない：（63/64へ）
- リューネいる：62 救出!
- ギャブレーいる：63 月の裏側
- ギャブレーいない：64 包囲網突破!
- 65 アクシズに散る
- プルいない：66 オルドナ=ポセイダル
- ジュドーたちと行かない：67 オルドナ=ポセイダル
- ジュドーたちと行く：68 ハマーンの影 → 69 オルドナ=ポセイダル
- 70 荒野の死闘
- 総ターン数349ターン以内：71 火星の決戦
- 総ターン数350ターン以上：72 火星の決戦

シナリオ1 接触

リアル系主人公の始まりのマップ。見てるだけでも終わるぞ！

リアル系の場合はこのマップから始まる。敵はとても多いのに、こちらは1機のみで、しかもエネルギー切れで動けない。いきなりツラいようだが、最初の敵ターンに異星人のロフが増援にきて、敵をすべて倒してくれる。主人公は2ターン目で動けるようになるので、敵を1体でも多く倒すことに専念しよう。面倒なら放っておくのも手だ。ロフがすべての敵を倒してくれるだろう。

◀ロンドベルに向かう途中、エネルギー切れ。始めっからついてない。

▶鬼のように強いロフ。味方だが、攻撃することができる。倒すのはほぼ不可能。

DATA

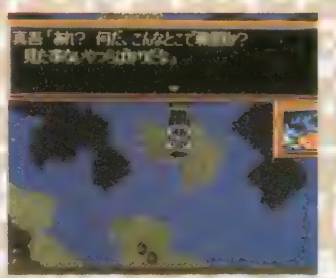
主人公動けず 1ターン目、ロフが増援に来る 2ターン目、ゴーショーグン顔見せ程度に登場。
●ゴーショーグンは仲間にならないので、ここで経験値を与えるのは損だ。なお、ロフを攻撃することも可能だが、やめた方が…

ITEM

22,29	バイオセンサー
21,29	プロペラントタンク
08,21	2000
13,07	5000

シナリオ2 接触

スーパー系の主人公は、こちらのマップからスタートだ！



▶ゴーショーグンには経験値を与えるな。すべて主人公で倒そう！

マップと敵の配置は違うが、ストーリーは基本的にシナリオ1と同じだ。敵はいきなりガイゾックで、こちらも最初から自由に動くことができる。戦闘の練習マップとしては申し分ない。

数は少ないうえに、たいして強くないので、簡単に倒すことができるだろう。なお、シナリオ1と違って、ロフの増援が少し遅れる。それまでは、自分1人でなんとかしなくてはならないぞ。そのぶん、リアル系よりは多少多めの経験値を稼げるようになっている。ここで1つでもレベルを上げておくと次のシナリオが楽になる。

DATA

ロフが増援に来て敵を倒しまくる。ゴーショーグン、顔見せ程度に登場するが仲間にはならず。
●ここでもゴーショーグンは登場するが、やっぱり仲間にはならない。すべての敵を主人公で倒すくらいの気持ちでいくこと

ITEM

22,02	5000
25,14	2000
09,04	2000
02,22	5000
09,12	2000

シナリオ3 発端

リアル系の本格的なスタートはこのマップから始まる！

このマップから、本格的な戦いの始まりだ。いきなり敵の数が多いので驚かされるが、1体1体が大した敵ではないので、見た目ほど苦労はしない。マジンガーとゲッターの2体だけでもなんとかなるぞ。

DATA

6ターン目、あしゅら男爵が生きていればブロッケン撤退。
●ブロッケンは6ターン目で撤退してしまうので、早めに倒すこと。

▶ブロッケンのグールは、撤退させないようマジンガーとゲッターで早めに潰そう。とどめをさすのは、やはりマジンガーでいきたいところ。

ITEM

00,00	2000
00,09	2000
00,21	高性能レーダー
12,20	リペアキッド
17,15	10000
22,06	2000
28,20	5000

シナリオ4 発端

スーパー系の本番開始は、こちらのマップだ。

味方の防御が高いので、そんなに苦労はしない。マジンガーを突撃させていこう。4ターン目に登場するブロッケンは、6ターン目で撤退する。あらかじめ主人公は出現位置（マップ左下）に移動させておこう。

▶このマップで重要なユニットは、やっぱりマジンガーZだ。甲児くんは今回最後まで役に立つので、序盤からどんどん戦って、レベルを上げていこう。

DATA

マジンガーZ発進デモ、4ターン目敵増援、2ターン目ロンドベル登場、6ターン目、あしゅら男爵が生きていればブロッケン撤退

ITEM

00,00	2000
00,09	2000
00,21	高性能レーダー
12,20	リペアキッド
17,15	10000
22,06	2000
28,20	5000

座標の見方……………………アイテムなどの座標は（横軸、縦軸）で表されています。マップの左上が（00、00）です。例えば（03、05）だったら、マップの左上にカーソルを合わせて右に3つ動かし、その場所から下に5つ動かした地点がアイテムのある場所というわけです。

シナリオ5 謎の訪問者

真の敵は、経験値を奪うティターンズなのか？

最初に操作できるのは、ダバとアムの2人だけ。2ターン目にロンドベルが登場するが、5ターン目に登場するNPCのティターンズが、ほとんどの敵を倒してしまうハズだ。ここでのティターンズはムチャクチャに強く、あれよあれよの間に敵を殲滅してしまう。経験値は、ある程度諦めないとならないぞ。

ダバとアムの2人は少しでも敵を倒しながら、上を回りこんで南へ向かう。そして、増援としてくるロンドベルはそのまま上へ上へと進んでいき、敵の増援を相手にしながらダバたちと合流しよう。

▶ダバとアムは、最初のターンから積極的に動け。

DATA

2ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、NPCのティターンズ登場。同時に敵増援、ハーディス撤退（ハーディアスは絶対倒せない）。

ITEM

10,11	リペアキット
06,12	リペアキット
14,12	リペアキット
08,06	プロペラントタンク
03,21	2000
17,24	5000

シナリオ6 謎の訪問者

恐怖のティターンズ、やりたい放題の巻！

総ターン数が16ターン以上かかっていたら、こちらにこのマップにくることになる。最初はダバとアムだけというのは同じだが、時間が経ってしまっているので、ティターンズの方が先に到着してしまうことになる。ロンドベルの登場はティターンズ登場直後の3ターン目だが、この時点でティターンズはほとんどの敵を倒してくれているハズだ。

経験値を稼ぎたい気持ちはわかるが、ここは諦めてティターンズが敵をすべて片づけるのを見ているしかない。

▶勝手に助けに来て、勝手に次々敵を倒していく。貴重な経験値が〜。

DATA

2ターン目、NPCのティターンズ登場。3ターン目、ロンドベル登場。同時に敵増援。ハーディアスは撤退（ハーディアスは絶対倒せない）。

ITEM

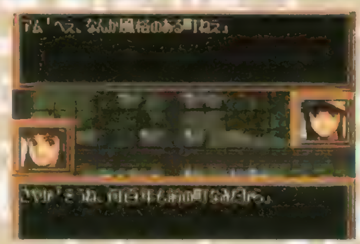
02,26	ALICE
00,13	プロペラントタンク
13,27	リペアキット
16,09	リペアキット
09,26	2000
06,11	5000
19,01	5000
01,32	10000

シナリオ7 新たな敵

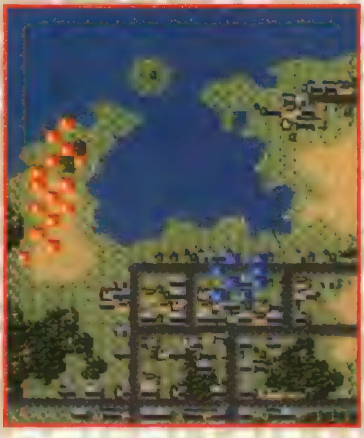
ポセイダル軍初登場！　ビーム兵器は無効！

敵はビームコートを装備したHMが中心のマップ。しかし、こちらはゲッターがぬけているうえに、マジンガー、エルガイムといったユニットが4ターンまで出撃禁止になっている。最初は町の西端に陣取って、なんとか4ターン目まで粘ろう。敵のほとんどはビーム兵器が効かないので、焦らず地道に闘っていくこと。

マジンガーが出撃可能になったら、反撃開始だ。マジンガーを中心にして闘えば、楽になるハズ。



▲観光を楽しむダバたち。このおかげで思わぬ苦戦を強いられることになる。



DATA

ダバ、アム、甲児、さやか、リリスは出撃禁止。4ターン目、出撃解除。●HMには、うっかりビーム兵器を使わないように気をつけよう。

ITEM

10,06	5000
22,08	チョバムアーマー
19,35	マグネットコーティング
06,30	ブースター
04,13	プロペラントタンク
17,23	リペアキット
12,32	2000

シナリオ8 特訓！大雪山おろし

ゲッターだけでも、簡単に終わる！

こちらのユニットはゲッターだけ。が、敵が弱いのでハッキリいって楽勝で勝てる。途中でテキサスマックが登場するが、これはもう何の用もない。おまけに仲間にはならないので、1ポイントたりとも経験値を与えてはならないぞ。とりあえずアイテム拾いに走り回らせておこう。

ここで、ゲッターロボの変形デモシーンを見ることができる。変形シーンを楽しむためのサービスマップといったところなのか。

▲早乙女研究所に陣取って戦えば対して怖くないマップだ。ここでは、お待ちかねのゲッター変形デモを楽しめるぞ！

DATA

敵増援破壊後、テキサスマック登場。●変形のデモを見るだけでおしまいのマップ。敵は弱く、ゲッターだけで十分戦える。

ITEM

08,08	2000
00,09	5000
13,09	2000
15,10	リペアキット
19,04	プロペラントタンク

シナリオ9 特訓！大雪山おろし

ゲッター3が最初で最後の大活躍!?

初期配置の敵は、早乙女研究所あたりで迎撃していれば何てことはない。ゲッター3はいきなり大雪山おろしが使えるので、楽勝で勝てるだろう。

その初期配置の敵を倒すと大量に敵の増援が出現するけど、同時にロンドベルも到着する。そのままゲッターと合流して、HPを回復できる早乙女研究所と、その周りにある森に展開して戦おう。傷を負ったら、研究所の上で回復すればいい。そんなに苦労はしないで勝てるだろう。

▲今こそ特訓の成果を見せるときだ。ゲッター3の活躍は、下手をすればこれが最後になってしまうかもしれないし（涙）。

DATA

ゲッター、変形システムの故障で、ゲッター3でしか戦えない。初期配置の敵全滅後、敵増援。同時にロンドベル登場。

ITEM

05,12	マグネットコーティング
01,18	5000
02,19	2000
13,01	5000
12,12	サイコフレーム
17,14	10000

シナリオ10 新たな敵

好き勝手に動くミデアが最強の敵か!?

ミデアの護衛をするマップ。ミデアに気を取られ前に進んでいくと、後方からランバ＝ラル率いる増援部隊との挟み撃ちにあってしまうことになる。マップ中央あたりに展開して、上下2面に備えた展開をしよう。

上からはシーマ、下からはランバ＝ラルと厳しい戦いになるハズだ。5ターン目に増援にくる獣戦機隊をうまく使いこなすことが勝利のポイント。なお、このシナリオ直前で主人公のメッセージ選択を「恋人いない」にしていたら、クリア後サブパイロットが追加されるぞ。

DATA

5ターン目、獣戦機隊登場。そのまま仲間になる。それと同時に敵増援。クリア後、補給物資入手。このマップで生き残ったミデアの機数によって、援助物資変化する。以前の主人公の選択で、「恋人いない」を選んでいた場合、サブパイロットが追加される。

ITEM

19,47	メガブースター
02,04	マグネットコーティング
12,10	5000
14,44	2000
09,37	2000
00,43	5000
16,22	2000
14,21	5000

シナリオ11 ブライトの帰還

やっぱり真の敵はミデアに違いない！

シナリオの最初にゲッターチームがいないということを除けば、シナリオ10とまったく同じマップだ。そのゲッターは、3ないし6ターン目に登場する。このマップでも、やはり主人公のメッセージ選択で「恋人いない」を選択していた場合、クリア後サブパイロットが追加されるぞ。

DATA

3ターン目、または6ターン目にゲッター登場（シナリオ9でのクリアターン数によって変化する）。5ターン目、獣戦機隊登場。そのまま仲間になる。それと同時に敵増援。クリア後、増援物資入手。このマップで生き残ったミデアの数によって、援助物資変化する。以前の主人公の選択で、「恋人いない」を選んでいた場合、サブパイロットが追加。

●ミデアをすべて生き残らせるのは困難だが、すべて生き残っていればより多くの補給物資を入手できるぞ。

ITEM

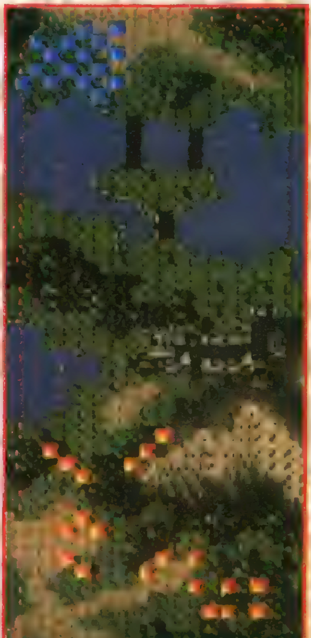
19,47	ハイブリッドアーマー
15,08	チョバムアーマー
08,11	プロペラントタンク
09,45	2000
08,40	5000
00,42	2000
09,24	5000

シナリオ12 ダバ＝マイロード

ティターンズから、ようやくダバが帰ってくる！

妙に縦長なマップ。何とかマップ中央の都市部分を確保したい。3ターン目に味方の増援が4体登場するが、即戦力になるのはダバとアムだけ。他の2人は当てにしないこと。

敵はHMが中心だ。やっかいなビームコートのおかげで、攻撃のメインはスーパーロボット系のユニットがメインになる。モビルスーツ系ユニットは、ここではサポート役に徹しよう。ちなみにギャブレーを倒すと、レッシィ以外の全敵が退却してしまう。



DATA

3ターン目、ダバ、アム、クリス、バーニィ登場。2ターン目以降、主人公が中央の小島を通過すると、敵増援登場。ギャブレーを倒すと、レッシィ以外すべて撤退。

●ある程度経験値を稼いでギャブレーを倒そう。どうしても面倒だという人は、とっととギャブレーを倒してターン数の増加を防ぐというのも手だ。

ITEM

00,02	5000
07,29	2000
11,25	ファイティマ
12,47	メガブースター
18,32	サイコフレーム
10,10	2000

シナリオ13 救出コンバトラーV

ドレイドウを倒すことに挑戦してみないか？

初期の味方はコンバトラーのみ。といっても分離状態なので、とっとと合体すること。あとは南原コネクションの上で敵を待ち受けるだけだ。ハッキリ言って、コンバトラーの戦いはデモンストレーションのようなものだ。

戦闘のメインは、3ターン目の敵増援と、5ターン目のロンドベル到着のあと。かなりの消耗戦になると思われるが、コンバトラーを放ったまま忘れるな。

◀初登場のコンバトラーV 取りあえず顔見せ用のマップか。間違っても、バラバラのまま戦ったりしないように。

DATA

2ターン目、敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。同時にガルーダ退却。ドレイドウのHPが半分以下になると、ドレイドウ退却。
●ドレイドウを倒せるのは、ゲッターくらいか。HPを半分ちょいにするのが難しいが。

ITEM

07,11	2000
20,18	2000
23,01	リペアキット
22,28	2000

シナリオ14 スタンピード

さすがのティターンズも今回ばかりは苦戦!?

ティターンズとの初の共同戦線だ。ドラゴノザウルスは毎ターンHPが回復するうえに、上へ上へと逃げていく、四方を固めて動けなくし、一気に片をつけるようにしよう。また、海から地上へうまく誘導するとかなり楽に倒せるということも覚えておこう。たまにティターンズがやられることはあるが、回復させずに放っておいてOK。今までさんざん経験値を奪った罰だ。

▲やたらめったら強いドラゴザウルス。さすがのティターンズも苦戦。

DATA

主人公メッセージ選択あり。3ターン目、ライラ、ヤザン、ジェリドが生きていればヤザンとジェリドは退却する。3ターン目、敵増援。4ターン目、あしゅら男爵が倒されていなければ敵増援。8ターン目、ヤザン、ジェリド退却していれば、再び登場する。

ITEM

00,17	5000
19,03	5000
18,21	プロペラントタンクS
17,05	プロペラントタンク
00,17	リペアキット（2回目）
00,26	2000
22,15	2000

シナリオ15 闘将ダイモス

ダイモス登場！ ロンドベルは市街地で待って叩け！

ダイモス初登場のマップだ。序盤、ガルバーFXはひたすら逃げること。間違っても、戦おうなんて無謀なことは考えてはいけない。3ターン目になって、敵味方両方に増援がきたら、本当の戦いの始まりだ。

ロンドベルはそのまま市街地に陣取って戦い、ガルバーFXはロンドベルの懐に飛び込ませておこう。これで、敵の大部分は市街地の方に向かってくれる。ダイモスは、ダイモビックに陣取り、じっくり防衛戦といこう。

▶ガルバーFXはあくまでもサポートメカ。戦うための機体ではない。戦うとひどい目にあう可能性あり

◀2ターン目になると、ようやくダイモスのおでましだ。でも、まだまだ頼りないのが本当のところ

DATA

2ターン目、ダイモス登場。3ターン目、ロンドベル登場。それと同時に、敵も増援。また、リヒテル、バルバスは退却。

ITEM

03,06	2000
21,23	2000
04,17	5000
22,07	リペアキット
31,27	ブースター

シナリオ16 戦場の愛

増援の罠が待っている！ 深追いは絶対に厳禁！

▲良心がとがめると言うのなら、ダバで説得しよう。

序盤に登場するのはハッキリ言ってザコ敵ばかり。バリバリ倒せるからと言って、調子に乗ってガンガン進んでいると、増援部隊の登場で挟み討ちにあうハメになってしまうぞ。

増援に備えるためにも、マップ中央にある森で一度進軍を停止し、左右に部隊を展開させよう。

レッシィは別に説得しなくても、倒しておけばクリア後強引に仲間になってしまう。

ここはいっそのこと倒してしまい、経験値を稼いでしまおう。彼女はレベルが高いので、結構な稼ぎになるぞ。乗っているのがHMなので、スーパーロボット系なら、一撃で倒せるハズだ。

DATA

4ターン目、敵増援。ただし敵残り8機以上の場合、一部は退却する。ダバはレッシィを説得可能。レッシィを倒すと、敵全滅後イベントが発生。どちらにせよ、レッシィは仲間になる。

ITEM

00,20	5000
06,09	2000
11,03	2000
22,07	2000
27,00	2000
03,25	サイコフレーム
31,27	10000

シナリオ17 ザンボット3登場

敵がお金に見える!? しっかり小遣い稼ぎをしよう！

▲合体すればもう恐いモノなし。しかし、ムーンアタックの乱用は避けよう

最初はザンバードのみだが、3ターン目に宇宙太、恵子が登場し、ザンボット3に合体することができる。合体さえしてしまえば、ハッキリ言って相手はザコ同然だ。さすがにザンボット3の相手ではないぞ。ただし、5ターン目まではできるだけエネルギーを温存しておこう。

5ターン目になってロンドベルが増援に来れば、あとは力押しのゴリゴリでどうにでもなる。おまけにここの敵はもらえる資金が大きいので、お金稼ぎにもなるのだ。「幸運」を持っているキャラをフル動員して、バンバン敵を倒していこう。

かなり余裕を持って戦えるハズなので、アイテムもすべて回収しておこう。

DATA

3ターン目までにドミラを倒すと、もう1機ドミラが出現する。3ターン目、宇宙太と恵子が登場し、ザンボット3に合体する。合体すると同時に敵の増援。ここで、ブッチャーは退却する。5ターン目、ロンドベル登場。

ITEM

25,11	2000
24,15	2000
32,05	5000
35,18	5000
30,05	5000
03,00	ハイブリッドアーマー

シナリオ18 悲しい記憶

ロンドベルのピンチにあの黒い三連星が襲いかかる！

母艦が動けないので、その周りを囲むように展開しよう。ブンドル艦は6ターン目に退却するので無視。このマップでのポイントは黒い三連星。このドムは、スーパーロボット並みの強さを誇っている。こちらもスーパーロボットをぶつけよう。一撃で倒せるよう、最高の武器で…。でないと、下手をすれば反撃でやられてしまうこともあるぞ。

▲たかがドムと馬鹿にするなかれ。その実力は相当なモノ。なめてかかっていると、ひどい目に。

DATA

超獣機神出撃不可。トロイホース移動不可。3ターン目、敵が12体以下でブンドルがいる場合、敵増援。6ターン目、カミーユ登場。ブンドル、生きていれば退却。クリア後、トロイホースはアーガマに。

ITEM

04,03	チョバムアーマー
13,25	5000
13,05	2000
27,21	5000
23,23	2000
21,29	サイコフレーム

シナリオ19 悲しい記憶

ガルバーFXIIの危機！ 5ターンだけ耐えよ！

初期状態、味方は偵察で偶然敵にあってしまったガルバーFX。おまけに、乗っているのはナナ。お先真っ暗な状況で始まるが、味方の増援まで堪え忍べば、あとは圧倒的戦力差に後押しされて、力押しで戦える。適度な経験値稼ぎもできるので、悪くないマップだ。ロンドベルが登場する前に、G－ディフェンサーに乗ったカツが登場するが、彼に期待をかけてはダメ。ナナと一緒に仲良く逃げ回ろう。

◀ガルバーFXの危機。戦おうとせず、5ターンだけ耐えろ！

DATA

3ターン目、カツがG－ディフェンサーに乗って登場。5ターン目、ロンドベル登場。6ターン目、カミーユ、Zガンダムで登場。ケルナグールかカットナルがダメージを受けると、両機ともに退却する。クリア後、トロイホースがアーガマになる。

ITEM

07,07	2000
02,02	5000
15,11	2000
08,22	ブースター
02,11	10000
18,07	サイコフレーム

シナリオ20 目覚めよ!超獣機神

ダンクーガ、ようやく合体可能に！ やってやるぜ！

最初はバラバラの各機。忍か沙羅がダメージを受けると自動的に合体できるので、とっとと合体してしまおう。妙に気合いの入った合体デモを見ることができるぞ。早乙女研究所の上で戦っていれば、ロンドベル登場の前にあらかた片はついてしまうかもしれない。ロンドベルは2軍を出し、経験値を稼ぐのもいいぞ。

▲みょ～に気合いの入った合体デモが見れる。矢尾一樹の叫び声はテレビとまったく同じ（当たり前だが）で、感動モノだ。

DATA

忍か沙羅がダメージを受け、獣戦機隊が全員生きていれば、ダンクーガに合体可能になる。それと同時に、敵の増援が来る。5ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、リヒテルが登場し、喋るだけ喋ってそのまま退却する。

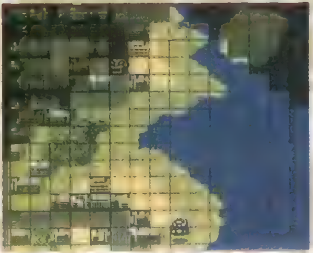
ITEM

00,09	2000
07,14	プロペラントタンク
12,16	2000
18,08	チョバムアーマー
11,02	5000

シナリオ21 ガイゾックの恐怖

ガイゾックの卑劣な策略を防げるか!?

最初はザンボットのみ。8ターン以内にバンドックを倒さないと、後でひどいイベントを見るハメになる。ザコは完全に無視して、ザンボットはバンドックに一直線。最初から飛ばして行かないと間に合わないぞ！　ムーンアタックを惜しまず使うこと。しかし、ザンボットだけではどうしても限界はあるので、ロンドベルも、登場したらすぐさまバンドッグへ。



◀最初から「加速」を使いまくって一気に接近しよう。

DATA

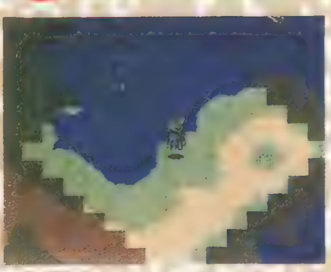
3ターン目、ロンドベル登場。4ターン目、バンドックが生き残っていれば、敵の増援。8ターン目の敵フェイズになっても、バンドックが生き残っていた場合、イベントが発生する。香月たちはバンドックにさらわれてしまう。

ITEM

03,15	5000
08,07	2000
04,38	2000
27,00	プロペラントタンク
03,88	5000
12,00	10000

シナリオ22 愛の行方

ダイモス最大のピンチ！　どう立ち向かう!?



▲序盤はかなり苦労することに。ダイモスは上へ上へと逃げていくこと。

あらかじめガルバーＦＸにはナナを乗せておくこと。マップが始まった時点で、味方はダイモス１機のみ。しかも、パイロットである一矢の気力が90しかない。まずは「気合」を使って必殺技を使用可能にすることから始めよう。一矢が戦闘に入るとイベントが発生し、その次のターンで主人公たちが援軍として登場する。

あとは、増援にくるナナの「信頼」が頼りになってくる。攻撃はダイモスにまかせ、ナナは「信頼」を使ってまめにダイモスのHPを回復させてあげよう。ナナを戦わせるのは、さすがに無理があるぞ。

DATA

一矢の気合い90でスタート。一矢がダメージを受けるとイベント。次のターン、主人公たち登場。このとき、ガルンロールが生き残っていれば、敵の増援。さらに次のターン、甲児たちが登場。それと同時に、ガルンロールは退却。

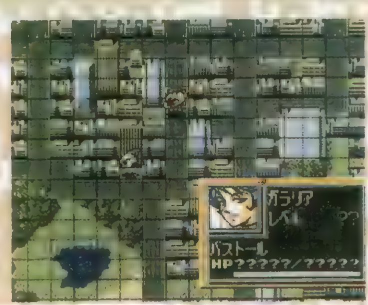
ITEM

31,00	ブースター
06,06	5000
14,26	2000
03,17	2000
13,01	2000

シナリオ23 浮　上

これぞ運命の分かれ道。ガラリアをどうする？

ここでガラリアを仲間にするかどうかで、第二の母艦が決定する。仲間にした場合は、グランガラン（シーラ）、仲間にしなかった場合はゴラオン（エレ）だ。仲間にするには、3ターンまで攻撃しないこと。3ターン経つか、ガラリアを倒せばビショット軍が登場する。ビショット自身は6ターン目に退却するので、こいつは無視してもOKだ。



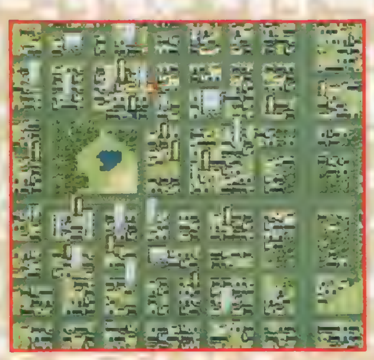
▲このガラリア、実に役にたつキャラ。仲間にした方があらゆる意味でお得だ。

DATA

3ターンまでにガラリアに攻撃しなければガラリア仲間に。3ターン目、またはガラリアを倒したあとにビショット軍登場。4ターン目、マーベル登場。5ターン目、ロンドベル登場。6ターン目、ビショット退却。
●ガラリアは仲間にした方がいい。マーベルには期待しないように。

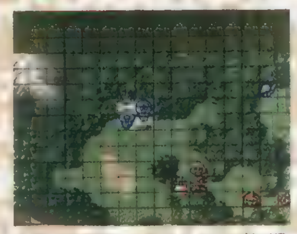
ITEM

06,03	5000
22,30	5000
09,15	2000
06,27	2000



シナリオ24 空飛ぶマジンガーZ

マジンガーZがパワーアップ。これでますます使えるように！



▲光子力研究所を守れ！　ここに敵が侵入してしまうとゲームオーバーに。

このマップでは、敵に光子力研究所を占領されるとゲームオーバーとなってしまう。そのためなのか、敵は積極的に攻撃してこない。ゴーショーグンやギリアムを初め、増援が次々くるので、マジンガーたちはひたすら光子力研究所を守ろう。PS版ではギリアムを操作できるので、攻撃は彼に一任だ。ちなみに、4ターン目以降、機械獣が全滅しているのにブロッケンが生き残っていると、ブロッケンは撤退してしまうぞ。また、ここにはミノフスキークラフトがある。絶対に取りのがすな！

DATA

2ターン目、敵増援。3ターン目、マリア登場。4ターン目、または4ターン前に機械獣が全滅すると、敵増援。ズールのＨＰが半分以下になるとブロッケンは「根性」を使う。4ターン目、ギリアム登場。5ターン目、ゴーショーグン登場。

ITEM

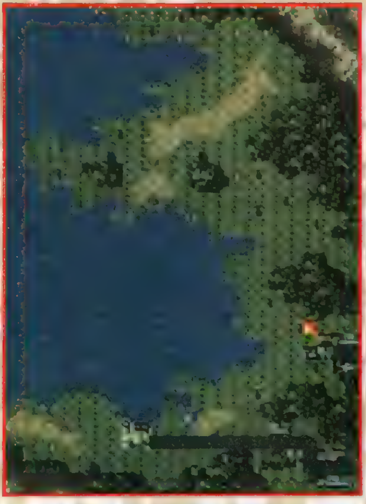
21,14	5000
15,23	ミノフスキークラフト
02,27	5000
18,06	2000
01,01	2000
08,12	2000

シナリオ25 ミーアの決意

ミーア、悲壮な決意の果てに（あっけなく）散る！

悲壮な決意で出てきたワリには、ミーアはあっさり片がつく。ロンドベルの増援は、出現位置が近いために敵の増援部隊といきなり戦いになるだろう。コンバトラーも、そのままロンドベルと合流する形で戦っていけばいい。HPの高い敵が多いため、やや不利に感じるが、スーパーロボット系ユニットをメインにして攻撃をしていけば何とかなるハズだ。

◀ミーア相手に手間取ってはダメ。このあとの戦いがかなりの混戦になってしまうぞ。



DATA

ミーアを倒したあとガルーダ登場。リヒテルの増援。ガルーダは退却。ミーアを倒して3ターン後、ロンドベル登場。クリア後、ナナか京四郎のパイロット選択。
●パイロット選択では、ナナを選ぶことをオススメする。

ITEM

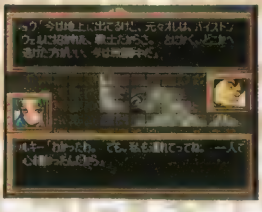
00,38	5000
22,01	サイコフレーム
06,14	2000
16,17	2000
20,28	2000
11,05	5000

シナリオ26 大将軍ガルーダの悲劇

ガルーダも、やっぱり簡単に散るのであった…（合掌）

まずは気合を上げて待つ。敵ターンで攻撃されたら、反撃で超電磁スピン。次のターンで「熱血」の超電磁スピン。これでガルーダは終わり。

本番はそのあとの敵増援対、ロンドベル。やっぱりここでも消耗戦になるので、回復アイテムを忘れずに。ショウを(02,40)の座標に置いて、シルキーを仲間にすることを絶対に忘れるな！



◀ここでサーバイン（またはズワウス）を入手しておけば、今後はかなり楽になる。

DATA

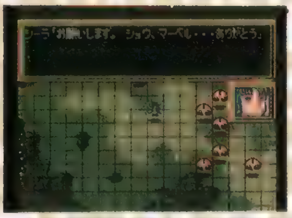
チャムファウ出撃不可。ビッグガルーダのHPが半分以下になると「根性」でHP回復。ビッグガルーダを倒した直後、敵増援。その次のターン、ロンドベル出撃。シルキー＝マウを仲間にしていれば、クリア後サーバインかズワウスの選択。

ITEM

04,06	チョバムアーマー
22,36	5000
04,21	10000

シナリオ27 オーラマシン展開

ポセイダル兵の強襲！ 敵にマップ兵器を使わせるな！



▲ようやく第2の母艦を入手。今後は母艦の選択のあるマップも出てくる。

このマップでの主な敵は、マップ左下に増援としてやってくるHM軍団。マップ右上に最初からいるオーラバトラー軍は、たった2ターンで退却してしまう。ゲアガリングは高資金と高経験値を約束されているので、「加速」や「熱血」で一気に倒してしまうという荒技も可能だ。どうしても資金が欲しい人は挑戦してみよう。

後半はHM軍との対決。ずば抜けた機動性の高さもやっかいだが、まれにマップ兵器を使ってくるので注意。「必中」、「集中」などは、惜しまず使っていこう。

DATA

2ターン目、イベント発生。敵撤退。直後にポセイダル軍登場。シーラ、エル（妖精）、ベル（妖精）仲間に。グランガラン入手。
●妖精は、ベルの方が役に立つ。ガラリアのユニットに同乗させよう。

ITEM

02,38	バイオセンサー
14,01	ハイブリットアーマー
03,28	プロペラントタンクS
23,39	5000
33,08	2000
01,14	2000

シナリオ28 オーラマシン展開

かつてない激戦が繰り広げられるのだ！

いきなりドレイク軍のオーラバトラー部隊が相手。しかし、ウィルウィスプにダメージを与えるだけで、のきなみ撤退してしまう。経験値はもったいないけど、ドレイク軍にはさっさと撤退してもらった方がいいだろう。

そのあとのポセイダル軍との戦いでは、高い確率でワザンがマップ兵器を使ってくる。そうなる前に、マップ中央部分を確保しておこう。

▲味方を巻き込んでマップ兵器を撃ってくるワザン。やりますな。

DATA

戦闘前、ゴラオン撤退。ニー、キーン仲間に。ウィルウィスプにダメージを与えると、ドレイク軍はすべて撤退。その直後ポセイダル軍登場。
●ニー、キーンは2軍にすらならない。育てるのは止めた方がいい。

ITEM

22,09	リペアキット
08,20	プロペラントタンク
15,00	2000
01,13	2000
23,02	2000
21,29	2000
03,31	5000

シナリオ29 イントルーダー

進行ルートその① 縦に長いけど、敵は少ない

とにかく縦に長くて、おまけにターン制限があるマップ。その代わり、敵全滅ではなくマップ上の基地にこちらのユニットが１機でもたどり着けばOKという変則的なクリア条件だ。敵の数は少ないが、マップが広いのでたどり着くこと自体に苦労することになる。

ただでさえ道が遠いのだから、敵とまともにぶつかっていたのではダメ。できるだけ足の速いユニットに突っ込ませるのが一番。このときの適役は、ショウのサーバインかズワウス。他のユニットは、あとを追う形で敵を攻撃しよう。

◀とにかく足の速いユニットをつっこませろ、ブースターで移動力の補強も

DATA

１、２、３、５ターン目に敵の増援

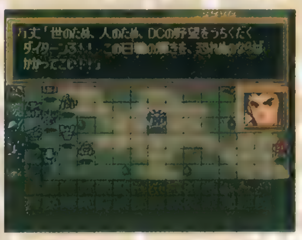
ITEM

20,05	5000
23,42	5000
14,44	リペアキット
00,35	2000
01,19	プロペラントタンク
19,25	2000
12,04	2000

シナリオ30 イントルーダー

進行ルート② 距離は短いけど、敵が多い！

こちらのルートでは、基地までの道のりは短いけど、敵の数が多いのだ。まずは、攻撃力と移動力の兼ね合いを考えて出撃ユニットを選抜しよう。敵の増援は、現れたはしから撃破していく。「加速」を持っているキャラは常に使い、行けるところまで行って手近な敵を撃破。これの繰り返しだ。このマップで仲間になるダイターン３は、みんなのあとを追いながら倒し損ねた敵を掃除。



▶ここで真打ちのダイターン３が登場する。ここでできるだけ経験値を稼いでおくとあとが楽チン、

DATA

１、２、３、４ターン目に敵の増援

ITEM

28,10	バイオセンサー
28,19	2000
06,16	リペアキット
16,06	サイコフレーム
20,00	5000
4,16	プロペラントタンク

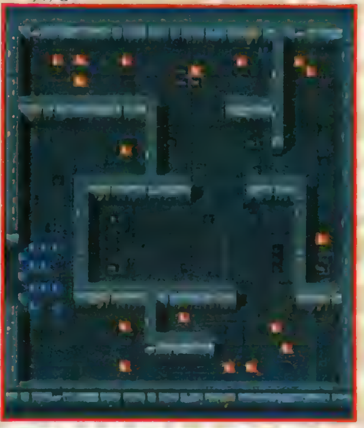
シナリオ31 あしゅら男爵の最期

生き残れるか！ 恐怖の２段マップ！

あしゅら男爵を倒したあとカウントダウンが始まり、６ターン以内に全員が外へ出ないとゲームオーバーという変則マップ。移動力の綿密な計算が必要になってくるぞ。もし脱出が間に合いそうにないユニットがいたら、敵にわざとやられよう。倒されれば、マップからはいなくなってしまう。とはいえ、当然のごとく全滅するのはまずいぞ。最後に残った１機が、出口を出ればOKなのだ。

◀あしゅら男爵を倒すと、このメッセージが出る。これから６ターン以内に、全部のユニットを脱出させるのだ

▶間に合いそうもないユニットは敵にやられてしまおう。やられるのが一苦労なユニットもあるだろうけど



DATA

アムロ出撃不可。あしゅら男爵を倒すと、イベントが発生。カウントダウン開始。その次のターン、敵増援
●カウントダウンと同時に現れる増援にも注意

ITEM

04,04	20000
24,03	サイコフレーム
27,25	5000
11,15	2000
09,20	2000
28,36	2000

シナリオ32 老兵の挽歌

おじいさん頑張る！ 年寄りはいたわってあげよう

敵の補給部隊を襲うマップ。正義の集団にはあるまじき行為だが、目先の資金と経験値の誘惑には勝てないのであった。かなりの数の増援が登場することと、再び登場の黒い三連星、そして果敢にも旧ザクで頑張るガデムじいさんに気をつけていれば、なんとでもなる。資金も経験値も、ついでにアイテムも、しっかり稼ぎましょう。

なお、カツを出撃させていた場合は、サラが敵にいる。サラを仲間にしたいなら、カツを出撃させて説得しなくてはならない。サラ自体はそこそこの能力でしかないが、乗っている機体（ガブスレイ）はここでしか手に入らない。ハッキリいって大して役には立たないが、モビルスーツコレクターの人はぜひ入手しておきたい。

ITEM

05,27	2000
06,07	2000
05,08	2000
06,08	2000
39,02	2000
18,30	2000
40,32	10000
01,32	20000

DATA

カツがいればサラが登場、カツはサラを説得できる。３ターン目、ミデアが生き残っていれば、敵の増援。４ターン目、３ターン目までにミデアが倒されていれば、さらに敵の増援。クリア後、ガンタンクがあれば、Ｓガンダムとの選択イベントが発生

シナリオ33 勇者ライディーン

デモ見て終わり……の超簡単マップだ！

▲知ってる人には、超なつかしいビジュアル。しかもしゃべるときたもんだ

DATA

戦闘前、ライディーン発進デモ
●デモを見るだけのサービスマップか？　アイテムも大したモノはなし

ITEM

31,00	プロペラントタンク
06,06	2000
03,17	5000
08,30	5000

主人公がスーパーロボット系だった場合、「老兵の挽歌」の代わりにこのマップにくることになる。

ライディーンのデモシーンを見たあとは、ブルーガーでアイテムを取りつつ、ライディーンでじっくり敵を攻撃しよう。よっぽどのことがない限り、やられることはないぞ。ブルーガーは、隅から隅まで移動して、すべてのアイテムを入手しておこう。

シナリオ34 Dr.ヘルの野望

ここでようやくライディーンが仲間になるぞ！

アッザムはほぼ確実にマップ兵器を使ってくる。できるだけ早めに倒してしまい、その勢いでマップ中央の都市を占拠して戦おう。また、カレイツェドにも注意。大型ビーム砲がやっかいだ。

6ターン目になると、ライディーンとブルーガーが仲間になるが、ブルーガーには戦闘をさせないように。ここで乗っているのは神宮寺だが、桜野マリの方が今後確実に役に立つ。クリア後に乗せ換えよう。

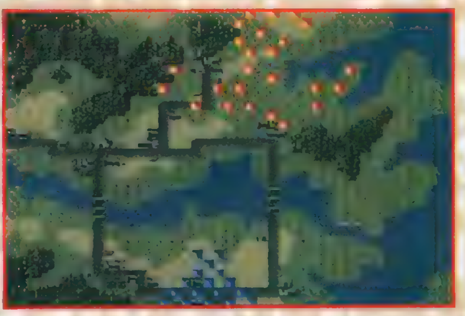
▲ブルーガーはマリ。これだけは絶対。あとで必ずハッピーになれるぞ。

ITEM

27,07	対ビームコーディング
03,03	バイオセンサー
40,15	5000
03,30	2000
40,32	2000
06,15	2000

DATA

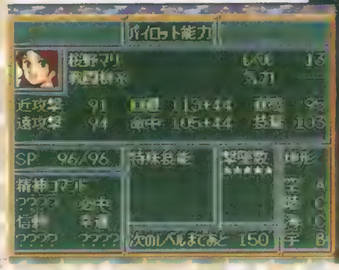
5ターン目、敵増援
6ターン目、ライディーンとブルーガーが登場。クリア後、ジェガンとザク改があれば、どちらかのユニットを選択するイベントが発生する。



シナリオ35 ターニングポイント

ここが人生の分かれ道！　どっちを選ぶ？

なぜか突然簡単なこのマップをクリアすると、チームは2つに分かれて行動し始める。内訳は、ブライト、アムロ、コウ、キース、ファ、ライディーン系、ザンボット系、ダンクーガ系、エルガイム系が宇宙へ。そして残りは地上へ行くことになる。で、主人公のルート選択が行われる訳だが、どっちにいくかは自由。基本的にはリアル系は宇宙に、スーパー系は地上にいくのがセオリー。なお、サブパイロットがいる場合は、主人公についてくるぞ。さて、このマップですることはズバリ、マリに最低でも「必中」を覚えさせること。でないと、今後育てるのが大変なのだ。ただし、地上ルートに進む場合には、あまり気にせずともよい。



▲敵の増援がないので、自由に展開して構わない。思う存分戦おう。

◀マリは確実に出撃させ、「必中」を覚えさせる。「必中」さえ覚えれば、育てるのが楽に。

DATA

クリア後、2チームに分割。主人公のルート選択
宇宙へ→シナリオ36へ
地上へ→シナリオ37へ

ITEM

24,25	メガブースター
09,29	リペアキット
09,22	プロペラントタンクS
19,07	2000
35,12	5000
01,07	5000

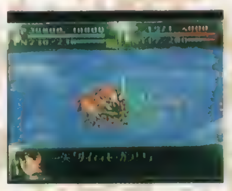
宇宙へ

宇宙へ行った場合、主人公がスーパータイプだとかなり苦戦を強いられることになる。敵のメインはMSやHMだが、その絶対数が多いのだ。かといってリアルタイプなら楽という訳でもない。とにかくツラいことに変わりはない。

◀宇宙の場合、主人公メカの登場も遅れる。しかし、ギャプレーを仲間にするには、宇宙に行くしかない。

地上へ

地上に行った場合、敵のメインはスーパー系のユニットがメイン。全体的に宇宙よりも楽。また、主人公がスーパー系なら、グルンガストの変形デモを見ることができる。やはりスーパー系の主人公は地上を行った方がいい。



▶宇宙に比べてHPの高い敵が多いが、全体的に見れば宇宙よりは楽に戦うことができる。

シナリオ36 宇宙へ

恋人がいる人、説得することを忘れるな！

以前、主人公のメッセージ選択（はるか昔のことだが）で「恋人いる」にしていた場合、ここで敵として登場する。必ず主人公で説得しおくこと。間違っても、殺してしまわないように注意。シャトル発進までの10ターンを持ちこたえればOKなので、あとはガッチリ守りを固めよう。

敵は3方向から攻めてくるうえに、キッチリ増援も登場する。敵のいる3つの方向に主力を分けて配備し、それぞれを各個撃破で破っていくようにしよう。

◀増援を含め、敵はすべてMS。そんなに苦労することはないだろう。

DATA

恋人がいる場合、敵として登場。主人公は恋人を説得できる。敵が8体以下になったら敵増援。
●主人公の選択で、「恋人いない」にしていた場合は特に何も起こらない。アーガマ死守に専念しよう。

ITEM

20,30	2000
01,34	5000
03,00	リペアキット
16,03	2000
22,21	5000

シナリオ37 グレートマジンガー奪回

まずはグレートを取り戻すことが先決だ！

▲とんでもないハンデ戦。グレートへの攻撃は止めた方がいい。

地上編第1弾はグレートマジンガーの出番だ。いきなりグレートを奪われているので、まずはこれを奪い返す。これは、グレートに隣接するだけでOKだ。このとき、間違えて攻撃してしまうと反撃でやられてしまうこともあるので注意。

グレートを取り戻すと敵の増援がくるが、まだ本番ではない。本当の戦いは、ロンドベルが到着してからだ。それまでは地道に耐え抜こう。

敵の増援からロンドベルが登場するまでの時間は3ターン。マップ右上の方に現れるので、すぐに合流できるよう、右上まで逃げてひたすら待つのだ。

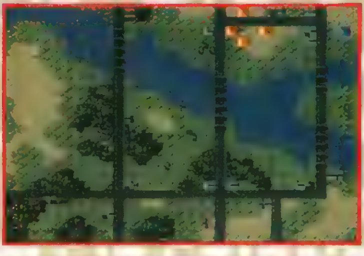
なお、ビューナスAで敵に奪われたままのグレートマジンガーを倒すと、増援は現れないでそのままシナリオクリアになる。

DATA

鉄也、ビューナスAに乗っている。敵に奪われたグレートに隣接するとイベントが発生。鉄也はグレートマジンガーに乗り換える。それと同時に敵増援。そのイベント発生から3ターン後、ロンドベル登場。

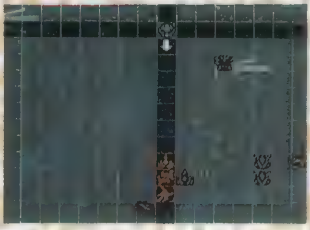
ITEM

33,25	2000
24,11	5000
00,12	リペアキット
31,11	2000
14,20	マグネットコーティング
01,24	プロペラントタンク



シナリオ38 エゥーゴとの接触

エゥーゴとロンドベルの出会い。クワトロも登場する！


▲百式のマップ兵器は今後かなり役に立つ。マップ兵器を使うだけでは喋らないので、他のキャラを乗せた方がいいかも。

ついに宇宙に上がった主人公たち。最初はいきなり百式とグレンダイザーだけでの戦いだ。慌てて敵の中に飛び込んで行かないで、しばらくは逃げるつもりで様子を見よう。また、Wスペイザーはすぐにグレンダイザーと合体させておくことをオススメする。

ここで2体だけで戦うのはかなりきつい。3ターン目にロンドベルが到着するので、それまで待っても遅くはない。

味方の増援はマップの左上の方だ。すぐに合流して戦えるように、あらかじめ移動しておこう。

ロンドベルが到着すれば、コロニーを盾にして本格的に戦闘だ。百式の搭載しているマップ兵器をうまく使って戦おう。

DATA

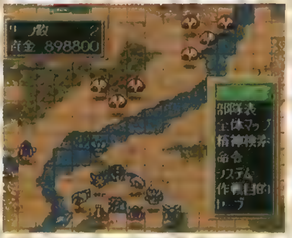
3ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、敵増援。7ターン目、ギリアム登場。
●クワトロ（シャア）が仲間になってくれるが、シャアとガトーは2択。ガトーが好きな人は育てるな。

ITEM

23,12	2000
02,03	2000
09,25	5000
22,23	ブースター
11,14	10000
10,02	2000

シナリオ39 ティターンズ台頭

ロンドベルのライバル、ティターンズとの決戦！



▲川を挟んでの対決。地上ユニットは足を取られないように。

最初に、まずはドレイク軍のオーラバトラー部隊と戦うことになるが、これはただの前哨戦。このあとで厳しいティターンズとの決戦が待っている。

ウィルウィスプは上へ上へと逃げるので、逃げるにまかせよう。ここで貴重な戦力を失うのはもったいない。ウィルウィスプが消えると、レプラカーン部隊も消えてくれる。いざティターンズとの戦闘になったら、主人公に恋人がいる場合、ティターンズの中に恋人がいる。必ず主人公で説得しよう。

DATA

ウィルウィスプが撤退すると、レプラカーン部隊すべて撤退。敵の全滅後、ティターンズ軍登場。主人公の選択で「恋人いる」を選んでいた場合、彼（彼女）が敵として登場。主人公で説得すれば仲間になる。

ITEM

12,09	プロペラントタンクS
15,05	メガブースター
13,13	2000
28,09	2000
04,20	2000
17,14	5000

シナリオ40 強襲!阻止限界点

阻止限界点まであと12分。防げるか、コロニー落とし！

母艦をコロニーに接触させれば勝利。ターン制限があるので、多少の経験値は犠牲にして一気に行きたい。母艦が落ちたらゲームオーバーなので、広く展開し、敵を確実に潰していこう。ヴァルヴァロはマップ兵器を撃つので、最優先で倒すこと。

DATA

２ターン目、敵増援。５ターン目、ジュドー、シーブック登場。５ターン目、敵増援。
●コロニーに母艦が隣接すればマップクリア。コロニーは１ターンごとに左に少しずつ移動していく。

▶ヴァルヴァロは母艦に向けマップ兵器を撃ってくる　これが発射されたら、まず間違いなくゲームオーバーとなるので注意しよう。

ITEM

39,12	チョバムアーマー
05,21	プロペラントタンクS
20,15	2000
23,04	5000
03,06	5000

シナリオ42 ロンデニオン

エルガイムMkⅡのマップ兵器をうまく使え！

敵との距離が離れているので、取りあえず１ターン目を無駄にして、敵が寄ってくるのを待つ。すると敵はご丁寧にも一直線に並ぶので、エルガイムMKⅡのマップ兵器を使って一気にせん滅といこう。どのラインに並ぶかを、セーブ→ターン終了→リセットのワザを使って調べておき、あらかじめその場所にエルガイムMkⅡを置いておくこと。あとは、マップ兵器を持つバッシュとアシュラテンプルに注意していれば苦労しない。

▲クワサン＝オリビーを仲間にしたい人は、ここで必ずダバと戦闘させておくこと。

DATA

３ターン目、リョクレイが生きていれば敵の増援。クワサン＝オリビーはダバで説得すると撤退する。マップクリア後、アーガマがネェルアーガマになる。

ITEM

05,01	2000
05,34	リペアキット
22,33	5000
19,12	2000
16,29	プロペラントタンク
03,02	プロペラントタンクS

シナリオ41 ハイパージェリル

赤い髪の女の悪しきオーラ力が、戦場を包む！

最初はスーパー系の敵ばかりで、位置も離れているのでじっくり攻めれば苦労はしない。ただ、このマップでは序盤にショウがいないので、彼に頼りきってきた人にはかなりツラくなるかも知れない。ショウは、ここまでにサーバイン（またはズワウス）を手に入れていても、途中でビルバインに乗って登場する。ここでサーバイン（ズワウス）に乗っているつもりでショウを過信していると、痛い目に合うので注意。

初期の敵を倒せばジェリルの部隊が登場する。ジェリルは倒された直後にハイパー化するので、倒すタイミングに注意。できるだけ動ける味方の多い状態でトドメを刺すようにしよう。そしてそのまま自分のターン内で片づけてしまうのが、かしこい戦法だ。

このハイパージェリル（ムチャ強い！）との戦いに備え、スーパーロボット系のエネルギーは十分に残しておこう。

◀強いうえに分身で避けまくる　倒すのはなかなか大変だ。

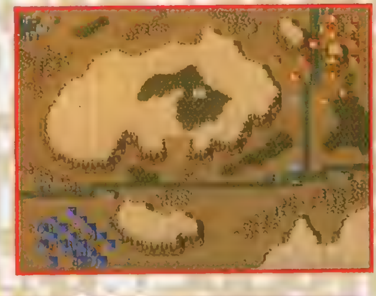
▶ゲッターロボGのデモは、どちらのタイプでも見れる。

DATA

ショウは出撃不可。主人公機のグルンガスト（リアルタイプならヒュッケバイン）を入手（主人公がスーパー系の場合なら、新作のデモを見れる）。ゲッター、ゲッターGに（変形デモあり）。敵を全滅させると、ジェリルの率いる部隊が登場。そのジェリルが登場したあと、ショウがビルバインに乗って出撃。ジェリルは倒されると、その場でハイパー化する。

ITEM

18,10	ハイブリッドアーマー
32,05	プロペラントタンクS
00,02	2000
01,02	2000
29,20	5000



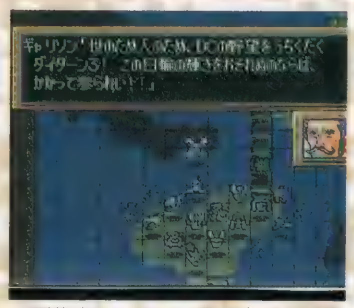
スーパー系主人公の場合グルンガストのデモが見れる!

▶ゲッターGと違い、こちらは主人公がスーパー系でないと見れない。逆を言えば宇宙へ行くとこのデモは見れない。スーパー系主人公は注意！

シナリオ43 日輪は我にあり

万丈のピンチヒッターは、ギャリソン時田!?

食中毒で倒れた万丈の代わりに、ギャリソンがダイターンに乗って出撃する。ちょっとたよりないように見えるが、ギャリソンはそれなりに強いのであまり心配はいらない。万丈と比べ、声が入ってない分だけマイナスといった感じ。1回きりとはいえ、ダイターンの戦力は絶対必要なので、ガンガン攻めていこう。敵を分散させないよう、上下どちらかに絞って一斉に移動していこう。特に増援も来ないので、スーパーロボットをメインにして攻めれば楽。



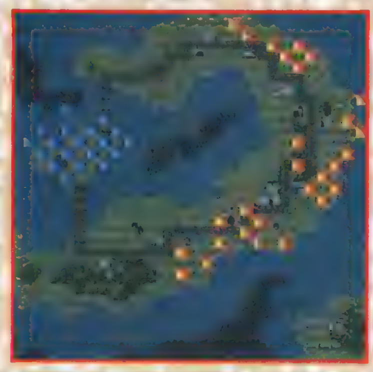
▲経験値がもったいないとはいわず、どんどん戦闘していこう。声がないのは残念。

DATA

オープニングで万丈が食中毒で倒れる。そのため万丈は出撃できない。その万丈に替わって、ギャリソン時田がダイターン3に乗って出撃する。クリア後、ガンダムがあれば廃棄されてしまう

ITEM

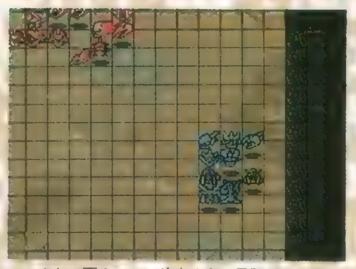
20,11	ハイブリッドアーマー
28,29	プロペラントタンクS
09,05	2000
04,24	2000
27,10	5000



シナリオ44 グランゾンの謎

2つに分かれていたロンドベルがついに合流する！

最初は地上チームのみの展開。敵の数がかなり多いので、あまり広がらず、固まって上へ移動しながら少しづつ攻撃していこう。途中でマサキが増援に来るが、彼のマップ兵器を当てにして敵のド真ん中に飛び込ませると、大抵はあっさりやられてしまう。宇宙チームが合流したら、戦力はこちらが圧倒的に有利になる。こうなったら、一気に攻めに転じよう。



▲みんなで固まって、仲良く上へ展開していく。宇宙チーム登場までのガマンだ。

DATA

敵が10体以下になると、敵の増援。敵に増援が来た次のターン、マサキのサイバスター登場。そしてさらに次のターンになると、アムロ他宇宙チームが登場。クリア後、GMIIIがあれば廃棄。マサキ、そのまま残るか、それとも去るかの選択。

ITEM

13,26	2000
20,26	リペアキット
18,10	2000
12,11	2000
08,09	2000
00,09	プロペラントタンクS

シナリオ45 ノイエDC

ハマーンは顔見せ。敵も全滅させる必要なし！

マップのほとんどが海なので、空を飛べるユニット（または変形できるユニット）をメインに出撃させること。2チームが合流し、大所帯になっているハズなので、出撃メンバーの決定はしっかり行おう。

それでもやむを得ず地上ユニットを出す場合、できるだけ海には入らないこと。ただでさえ移動力が激減するうえ、深海は通過することができないので、立ち往生する場合もある。マップが狭く、敵の増援もあるので、かなりの混戦になるハズだ。回復系の精神コマンドをうまく使って戦おう。

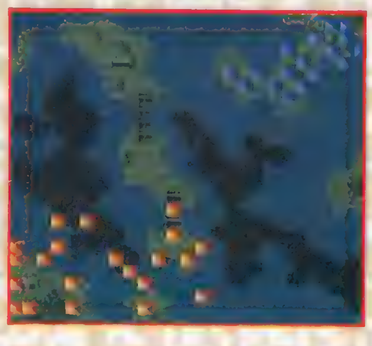
ブンドル艦を倒すか、敵の数が残り9体になると、そのままマップクリアとなってしまう。経験値を狙う人は、敵の数が残り10体になったら、敵全員を殺さないように、できるだけ瀕死の状態までダメージを与え、最後にマップ兵器を使ってできるだけ多くの敵を1度に倒すのだ。強運の持ち主ならば、敵を全滅させることもできるかも知れない。ただし、かなりのテクニックを要するが…。

DATA

3ターン目、ゴーショーグン登場。4ターン目、ケルナグールが生きていればゴーナグール登場。敵が9体以下になるか、ブンドル艦が倒されると敵すべて退却。そのままクリアとなる。クリア後、ネモがあれば廃棄処分される

ITEM

25,00	2000
25,14	2000
08,04	2000
05,11	5000
02,22	10000



シナリオ46 マーズ・コネクション

ついに異星人との直接対決が始まる！

DATA

ブルーガーのパイロット選択（マリ、神宮寺、麗の中から）。選んだ1人だけが今後パイロットとして残る。ここで選ばなかった2人は、もうパイロットとしては登場しない。2ターン目、敵の増援。6ターン目、ポセイダル軍登場。シナリオ40でオリビーとダバが戦闘している（地上ルートを通っているとダメ）場合のみ、ダバでオリビーを説得可能。説得するとオリビーは撤退する。アムロが(08,06)の座標にいくと、クェスが仲間に。クリア後、クェスを仲間にしていて、ジェガンがあるならヤクトドーガとジェガンの選択（ヤクトドーガはクェス専用機）。

●物語の中心となる異星人と、初めての本格的な戦闘。異星人たちのユニットはどれもが強く、おまけにポセイダル軍まで登場するものだから、かなりの激戦となってしまう。うっかりクェスを忘れないよう注意

ITEM

26,19	2000
08,25	5000
04,15	5000
14,10	2000
07,06	バイオセンサー

初期配置の敵は、山の麓で待ちかまえて迎撃しよう。2ターン目にくる異星人の援軍はどいつも移動力があるので、初期配置の敵はできるだけ早めに片付けたい。

足の速い味方はガンガン移動しながら山を越え、反対側にある街の部分を確保しよう。6ターン目になると、街のすぐ上にポセイダル軍が登場する。最低でもそれまでには、街の上で迎撃用の展開を済ませておきたい。もし、6ターン目までに街の占拠が済んでいないと、異星人とポセイダル軍に挟まれてしまう結果になるので注意。

なお、ここで仲間になる隠しキャラのクェスはそれなりに役に立つが、忘れてもそんなに影響しない。今後はスーパーロボット系が戦いのメインになるハズだからだ。

シナリオ47 天才科学者アイザムの挑戦

アイザムの生んだメカ戦士、ギメリアが行く手を阻む！

主人公がスーパーロボット系の場合にのみ来れるマップ。基本的には、何もしなくていいマップだ。主要キャラがギメリアとの戦闘に入ると、ダメージを与えられず、そのまま自動的にマップクリアとなる。原作アニメの主役級キャラが出撃していない場合、まずクリア不能だ。総ターン数がもったいないので、さっさと攻撃してクリアしてしまおう。
ここは、メカ戦士、ギリアムがいかに強いかを見せつけられるためだけにあるマップだと思っていい。本番は次のマップだ。

◀とにかく1度攻撃するだけでいい。恐らくは、全マップ中最も簡単なマップ。

DATA

主要キャラクター（アムロ、カミーユなどの各原作での主人公クラス）がギメリアとの戦闘に入ると、イベント発生。その次のターン、強制的にクリアとなる。

ITEM

15,38	ハイブリッドアーマー
04,38	20000
26,24	5000
17,06	2000
02,20	2000

シナリオ48 リヒテルとアイザム

ダイモスが新必殺技をひっさげて、ギメリアに挑戦！

ギメリアとの第2回戦だ。パワーアップしたダイモスで、今回はギメリアにダメージを与えることができる。最初のギメリアを倒したら、すぐにアイザム自ら出撃してくるので、ナナの「信頼」で回復させせつつ倒そう。アイザムを倒したら異星人の増援、同時にロンドベルも出撃となる。ここからが本番だ。マップの90%が砂漠なので、地上ユニットは移動力が低下。無理に攻めようとせず、マップ中央よりやや北にある、わずかな街を陣取って待ちに徹して戦おう。

◀パワーアップしたダイモス。これで、ギメリアを倒すことが可能になる。

DATA

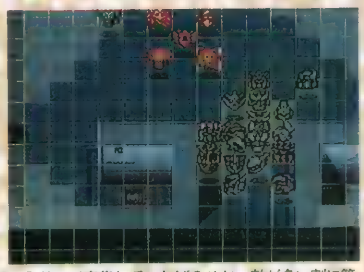
初期配置のギメリアを倒すと、アイザムがギメリアに乗って登場　アイザムを倒すとリヒテル退却。同時に異星人（ゲスト）の部隊登場　そのあと、ロンドベル出撃
●真の増援は、アイザム打倒後の異星人。脚が速いので注意して戦おう

ITEM

27,15	2000
04,17	5000
09,38	10000

シナリオ49 コロスとドン・ザウサー

キンバリー基地を強襲！　そこには暗黒大将軍が！



▲入り口で密集していればOKだ　敵が多い割に簡単にクリアできる。

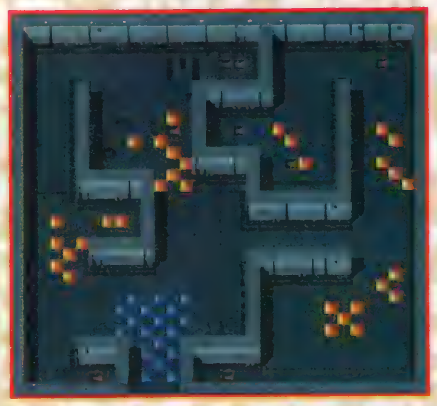
DATA

母艦は出撃不可

ITEM

28,04	20000
17,04	サイコフレーム
07,18	リペアキット
07,32	2000
13,19	2000

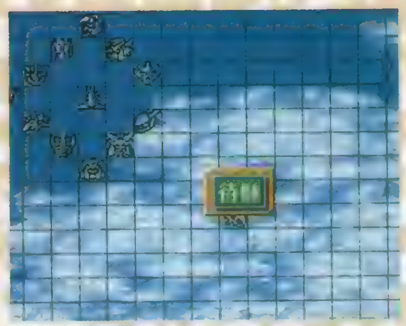
敵は暗黒大将軍率いる大部隊！　しかし、増援はないうえに、ご丁寧にも段階を踏んで少しずつ進撃してくる。入り口周辺に固まって、進撃してくる敵を順番に迎撃していればハッキリいって楽勝だ。ある程度先が見え始めたら、脚の速いユニットを使って、アイテム回収のためにマップを走り回らせよう。特に袋小路などには、いいアイテムが落ちているぞ。



シナリオ50 キリマンジャロの嵐

ティターンズの強襲から、アーガマを守れるか!?

ダカールへ向かうアーガマ（NPC）の護衛が任務。アーガマが撃破されるとゲームオーバーなので注意だ。
回避または防御の高いユニットを"おとり"にすれば、ある程度攻撃を分散させることができる。2ターン目の敵増援に備え、マップ左下にあらかじめ"おとり"（できればショウ）を置いておこう。とはいえ、近づかれるとアーガマが狙われるので、アーガマを囲むように展開しよう。



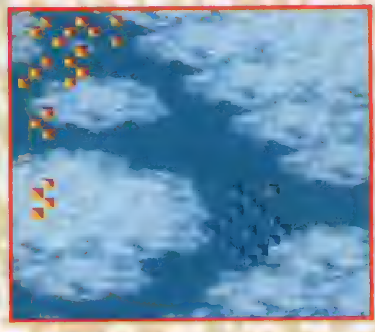
▲だいたいここらへんにおとりを置いておく　おとりはやはりショウ＆サーバイン（ズワウス）がいい。

DATA

2ターン目、敵増援。カミーユがフォウを説得すると、フォウ撤退。3ターン目、ショット軍登場。ショットに攻撃するか、ミュージィを倒すと、2人とも撤退
●ショットは攻撃するだけで撤退する。先にミュージィを倒して経験値を手に入れよう

ITEM

なし



第4次スーパーロボット大戦S

シナリオ51 ダカールの日

陽動作戦のつもりが…。主人公の選択が運命を決める！

途中で勝利条件が変わる珍しいマップ。最初は陽動作戦だったが、途中から議事堂を守るという目的に変わる。初期位置から議事堂までは遠いので、目的が変わってから移動したのでは間に合わない。最初から右へ右へと進んでいき、議事堂の上に陣取ってから、ゆっくり敵の相手をしよう。敵は道なりに進んでくることが多いので、マップ兵器を有効に使うとラクだ。なお、ここで行われる主人公の選択によって、ルートが変わる。ガトーを仲間にしたいなら、ここでブレックスを暗殺させること。

DATA

主人公の行動選択。「手伝う」なら主人公出撃不可。「手伝わない」ならショウ出撃不可。シナリオ48で一度説得しているなら、フォウを説得可能。主人公手伝っている場合選択。左に逃げるとブレックス暗殺、クワトロ抜ける。右に逃げるとそのまま。4ターン目、敵増援。

ITEM

45,13	ALICE
37,21	10000
49,00	5000
01,22	2000
25,18	2000
33,09	2000

シナリオ52 トータルバランス

ドレイク、ショット、ビショット。3つの軍勢が強襲！

まずは、3ターン目に現れるビショット軍に備え、全軍左へ移動。ビショットはダメージを与えると撤退するので問題ないが、倒すとその場でハイパー化してしまう黒騎士が厄介だ。ハイパー化したそのターン内で一気に倒さないと、恐らく犠牲がでることになる。下からやってくるドレイク軍は、ご丁寧に足並み揃えてくるので、マップ兵器で一網打尽といこう。

DATA

ニーが出撃していればリムル（NPC）登場。ニーとリムルが隣接するとイベントが発生。リムルが仲間になる。3ターン目、ビショット軍登場。ゲアガリングがダメージを受けると撤退する。同時に出現する黒騎士が倒されると、その場でハイパー化する。ゲアガリングが撤退した次のターン、ショット軍登場。ショットもダメージを受けると撤退する。クリア後、リムルが仲間になり、ボチューンがあれば、ライネックとの選択。

●リムルはダンバイン系のキャラとしてはイマイチ使えない（もちろん聖戦士にもなれない）が、ライネックはそこそこ使えるぞ

◀黒騎士がハイパー化したら、そのターン内で倒そう。

ITEM

00,28	5000
30,06	2000
24,24	対ビームコーティング
17,32	2000
06,22	2000

シナリオ53 ビヨン・ザ・トッド

憎しみに満ちたオーラ力が、またも暴走を引き起こす。

マップ中央の島にいると連続でやってくる増援部隊に挟まれてしまう。しかも、マップがあまり広くないので、相当な混戦になってしまう。やはり右下に固まって迎撃していく方がやりやすい。それでもかなりの消耗戦になるので、回復系精神コマンドをフル活用して戦おう。

増援で出てくるトッドは、例によって倒すとその場でハイパー化。

◀トッドを倒すと、その場でハイパー化する。倒すタイミングには注意しよう。

DATA

敵10体以下になると増援。次のターン、ティターンズ登場。ザク改、ガンタンク、ネモ、GMIII、ジェガンのどれかが空席ならロザミア出撃。カミーユ、デュークは次のマップ出撃不可。カミーユはロザミアを説得可。

ITEM

21,29	マグネットコーティング
10,12	バイオセンサー
13,07	2000
20,16	プロペラントタンクS
22,09	2000

シナリオ54 新しい力

ついにガイゾックと決着をつける時がきた！

成長の遅れたキャラのレベルを矯正するためのマップなのだろうか？　今までシナリオ通り、1軍のみで出撃キャラを編成してしまうと、何の苦労もなくあっという間に終わってしまうだろう。

リアル系の主力メンバーはお休みして、成長の遅れたスーパーロボットが経験値を稼ぐというのが正しい。ただし、敵の増援はどれもHPが高いので、念のため1軍の強力なスーパーロボット1体から2体を出撃させておいた方がいいだろう。マップの途中でマサキが増援に来るが、やはり使いづらい。ヘタをするとここでもやられてしまうので、彼を当てにするのはやめておこう。

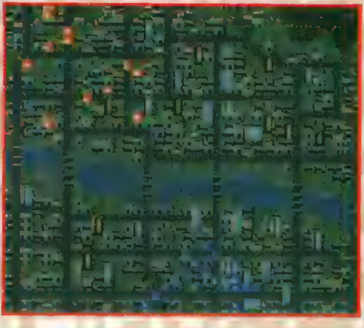
ITEM

31,10	ALICE
07,02	Iフィールド発生機
05,20	2000
37,37	5000
37,00	20000

◀サイバスターは徹底的な改造をしないと使えない。

DATA

主人公機に新武器追加。バンドックにダメージを与えると、敵増援。ブッチャー、「ド根性」を使う。その次のターン、マサキのサイバスターが登場する。



シナリオ55 人間爆弾の恐怖

卑劣なガイゾックの行為！勝平の怒りが爆発！

基本的には、前のページにあるシナリオ54とまったく同じ。違うのは、シナリオが始まる直前で原作にもあった人間爆弾のイベントが起こることと、ザンボット3は必ず出撃すること。そして、勝平の気力が最初から最大（150）になっていることだ。

敵の配置や増援は変わらないのでやはり楽勝なマップなのだが、ブッチャーはぜひザンボット3でトドメを刺したいところ。気力が高く、最初からムーンアタックが使えるので、ブッチャー目指してガンガン飛ばしていこう！

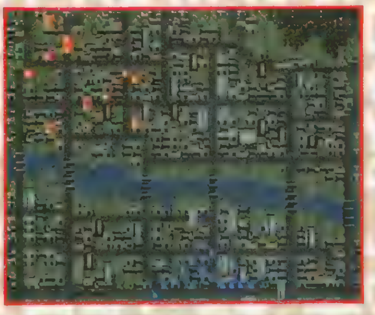
▲原作でも賛否両論だった人間爆弾を完全再現。あまり見たくないイベントだ。でもこれが好きな人もけっこう多いことだろう

DATA

主人公機に新武器追加。ザンボット3は絶対に出撃。勝平の気力、最初から最大値（150）に。バンドックにダメージを与えると、敵増援。ブッチャー、「ド根性」を使う。次のターン、マサキのサイバスターが援軍として登場

ITEM

なし



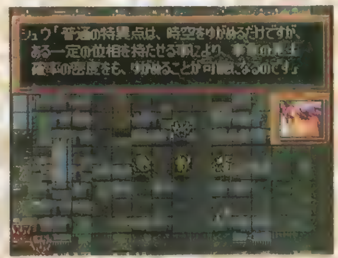
シナリオ56 特異点、崩壊

ついにこのシリーズ最大の謎が解きあかされる！

「第4次」、いや『スーパーロボット大戦』シリーズでの最大の謎があかされる記念マップ。オープニングでのイベントが異様に長く、それだけで疲れる。珍しくシュウが長々と喋ってくれるのでファンには嬉しいだろう。しかし、言ってることの半分も理解できないかもしれない。

長いイベントのあとは、異星人の部隊との戦いが待っている。これも異常にツラい戦いとなるハズだ。異星人ユニットは単体でも強いうえ、とにかく数が多い！ 幸いなことに、マップのほとんどが街なので、ダメージを受けたユニットは適当な街の上で回復しつつ戦おう。精神コマンドはできるだけ節約しないと、勝てなくなってしまうぞ。

あらかじめ、ZZ、百式、ヒュッケバインなどの、マップ兵器を持ったユニットはすべて出撃させておこう。広いマップ内を、敵は縦横無尽に動きまわる。うまく誘導して、ひとつにまとめあげ、マップ兵器で一気にダメージを与えていくのだ。「補給」を使えるキャラも最低1人欲しい。総力戦でぶつかっていこう。



▲何を言っているのかさっぱり理解できないかもしれないが、これが今回の戦いの原因だ

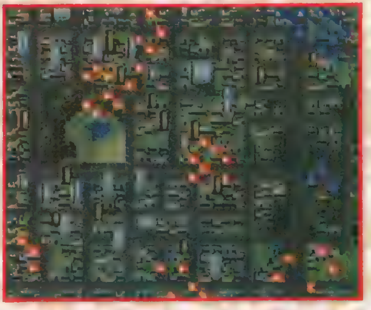
▲異星人の指揮官クラスのキャラはダメージを受けると撤退する。

ITEM

09,15	2000
02,07	バイオセンサー
24,06	2000
20,22	2000
19,10	5000

DATA

ゲッター、真・ゲッターに（デモあり）。ザンボット3にイオン砲追加ロフ、ゼフ、ゼゼーナンはダメージを受けると撤退する。ゼゼーナンが撤退した次のターン、敵の増援。セティはダメージを受けると撤退する。クリア後、ロンドベルは2つのチームに分割される。



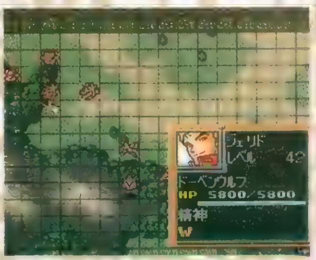
シナリオ57 栄光への落日

宇宙へ！ でもその前に、ティターンズと最後の決戦！

地上での戦いはコレが最後。だから、地上での敵、ティターンズとドレイク軍とはこれが戦い納めとなる。このマップからチームは2分割されているので、育て方が偏っている人は、余計に苦労することになる。強いキャラが全員もう一方に行ってしまっていても、もうどうにもならない。あきらめてこちらのチームの強化を図るしかないぞ。

ティターンズは、ジェリドなどの2回行動キャラ以外を除けばほとんど問題ではないが、3ターン目にくるドレイク軍が厳しい。全軍山を越えて、マップ上方に展開しよう。

▶これが最後となるティターンズジェリドともお別れだ。

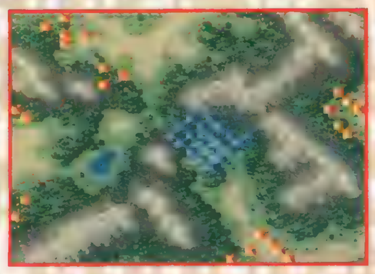


ITEM

13,30	10000
35,12	2000
22,06	2000
10,19	リペアキット
01,01	プロペラントタンクS
09,21	2000

DATA

3ターン目、ドレイク軍登場。ドレイク軍登場後、敵が19体以下になった次のターン、ショット軍登場。クリア後、ネェル・アーガマがラー・カイラムになる。
●最後の戦いだけに撤退する敵はいない。全力で戦おう



真・ゲッターのデモが見れる！

PS版で新たに作り直された真・ゲッターの変形シーンは、このマップのオープニングで見ることができる。ゲッター1からゲッター3へ、そしてゲッター2となり、最後にもう一度ゲッター1へと変形していく。

モーフィングを使ったこのデモは、変形というより変身に近い。ファンならずとも、一見の価値があるぞ。

▲▶一度ここで変形デモを見ておけば、デモセレクトでいつでも見ることができるぞ。

シナリオ58 ゲストとインスペクター

ノイエDC対異星人。デラーズの自爆ショー付き。

▲「始めるか、俺の自爆ショー…」と言ったかは知らないが、結局ムダ死に。

マップ冒頭、ノイエDCと異星人が戦っている現場を目撃することになる。デラーズは自爆で異星人を道連れにしようと試みるが、2体（しかもザコ）倒しただけで終わる。で、結局ロンドベルが相手をすることになるわけだ。

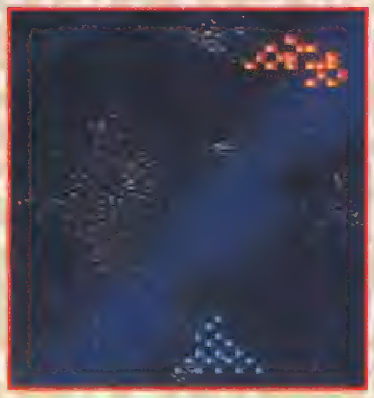
自軍のすぐ左に来る増援に気をつけて展開すれば楽なマップだが、シナリオ51でロザミアを説得していてしかもカミーユがいた場合、ティターンズ残党が出現。途端にツラくなる。楽したいなら、ロザミアをあきらめカミーユを出撃させないように。

DATA

2ターン目、敵増援。3ターン目、シナリオ51でロザミアを説得していて、しかもカミーユがマップ上にいた場合、ティターンズ残党出現。カミーユはロザミアを説得可能（ゲーツを先に倒しておかないと失敗）。ロザミアを説得すると、クリア後パイロットにするかどうかの選択

ITEM

09,29	5000
10,44	2000
05,17	2000
21,04	チョバムアーマー
34,22	高性能レーダー



シナリオ59 ポセイダルの野心

襲いかかる混成部隊！ ラビアンローズを拠点にして戦え！

自軍は、ラビアンローズの側に展開している。定石通り、ここを拠点にして戦うことになるのだが、敵の多くは2回行動が可能だ。まだ大丈夫と思っていても、一気に接近攻撃される可能性があるので注意。偵察を使ってやばそうな敵はきちんとチェックしておこう。

なお、3ターン目に増援としてくるポセイダル軍は、マップ右下とラビアンローズの真後ろ（右下のが本隊）とに分かれて現れるので注意しよう。

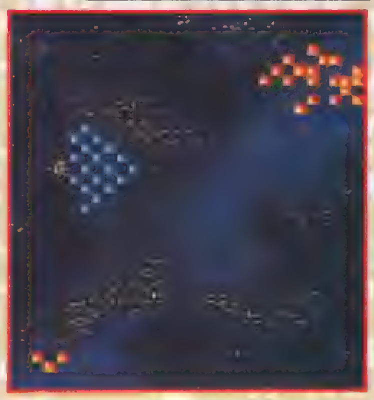
また、ここで現れるギャブレー、およびオリビーを説得可能な人は、できるだけ早めに説得してしまおう。説得したその場で味方になるうえ、どちらもマップ兵器が使えるので、その後の展開がかなり楽になる。

ITEM

29,20	ハイブリッドアーマー
14,10	2000
22,34	5000
22,03	20000
05,04	2000

DATA

ゴッドボイスの使用回数5回以上の場合、警告イベント。ステイメン、デンドロビウムに（勝手にコウが乗り込む）。主人公とサブ主人公マップ上にいればイベント。3ターン目、ポセイダル軍登場。シナリオ46でオリビーを説得していれば、ダバでオリビーを説得できる。オリビーを説得した場合、ダバはギャブレーを説得可能。どちらもその場で味方になる。クリア後、主人公とサブ主人公マップ上にいればイベント。カルバリーテンプルがあればバッシュ入手　ギャブレー仲間にした場合、アシュラテンプル入手



シナリオ60 リューネ・カプリッチオ

暴走超特急ギリアム！ 彼を止められるか!?

普通に戦うなら簡単なマップ。しかし、勝手に暴れ回るNPCギリアムを生かしてクリアとなると難易度は超激高！ ギリアムは勝手に突っ込んで勝手に死んでしまうのだ。しかし、彼を生かしておかないとサザビーが入手できない。「信頼」を持っているキャラを総動員して、守り抜くのだ。

途中でリューネが敵として登場するが、これはマサキが説得すればOK。

DATA

2ターン目、リューネ登場。マサキはリューネを説得可能。4ターン目、ドクーガ部隊登場。クリア後、ギリアム無事ならサザビー入手

ITEM

30,30	2000
05,06	20000
01,21	ALICE
19,01	5000
10,20	2000

◀リューネは敵として登場。マップ兵器に注意

▶まさに暴走状態のギリアム放っておく？

シナリオ61 リューネ・カプリッチオ

こちらではガトーが暴走。でもギリアムよりは楽。

シナリオ60とほぼ同じ。しかし、勝手に暴れるNPCはガトー。わりと控えめな性格なのか、そんなにムチャはしない。「信頼」を使えるキャラが1人いれば何とかなるだろう。本人の能力値が高くクリティカルを連発することに加え、GP－02の移動力が低いので、どんどん先に進んでいってしまうことがないのだ。一番怖いのは敵として出現するリューネかも知れない。

DATA

1ターン目、敵増援。2ターン目、ガトー、セシリー登場（ガトーはNPC）。3ターン目、リューネ登場　マサキはリューネを説得できる。4ターン目、ドクーガ部隊登場。クリア後、ガトー生きていれば仲間に

ITEM

16,27	ブースター
06,24	2000
15,18	2000
24,24	10000

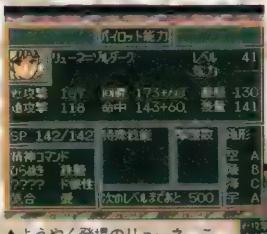
◀ガトーは生き残らせると仲間になる。絶対欲しい

▶すぐ間近に敵の増援がくる　早めに町中に移動しよう

シナリオ62 救出!

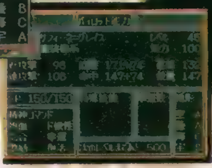
プレシアを救い出せ! PSオリジナルのマップだ!

PS版で追加されたオリジナルのマップ。とはいえ、シナリオ60、または61でマサキがリューネを説得していないと来ることはできないのだ。ここでは、味方はマサキとリューネ、そして気まぐれで助けてくれるサフィーネの3人のみ。増援もないのでこれだけで頑張らなくてはならない。マサキとリューネは最初から「気合」で気力を上げまくり、マップ兵器をガンガン使っていこう。コロニーに陣取って、エネルギーを回復しながら戦うこと。敵の数の割には、そんなに苦労しないで勝てるだろう。サフィーネはハッキリ言ってあまり役に立たない。サマキかリューネを1度わざと倒し、「復活」を使って精神ポイントを回復させるという荒技にはちょうどいい。

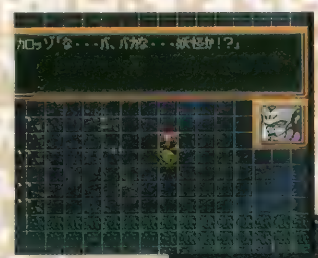


▲ようやく登場のリューネ。この時点でもう仲間になっているサイコブラスターを強化しよう。

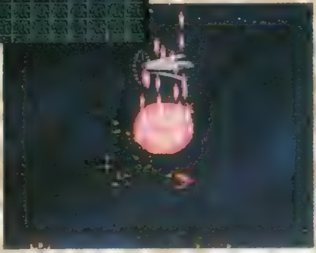
▶このマップで要となるのはマサキのサイバスター。



◀一時的に協力してくれるサフィーネ。精神コマンドの「復活」がありがたい。



◀敵に捕らえられたプレシアを奪い返すだけのマップ。サフィーネがあっという間に奪い返してくれるので、あとは敵を全滅させればいいだけだ



▶サイバスターのサイフラッシュ、ヴァルシーネRのサイコブラスターを使って一気にザコを潰していけ。カロッゾはマサキのアカシックバスターでとどめだ。

DATA

前のマップでリューネを説得していた場合のみ来れるマップ。味方は単独行動をしているリューネとマサキのみ。シナリオ冒頭、サフィーネ登場。カロッゾに捕らえられたプレセアを奪い返してくれる。サフィーネそのまま一時的に味方となる（操作可能)。ターン開始直前、ザビーネは撤退する。

ITEM

なし

シナリオ63 月の裏側

ゲスト、ノイエDC、ロンドベルの、3つ巴えの戦い!

マップ上方にノイエDC、下にはゲスト、それらに挟まれた感じでロンドベルという配置。ノイエDCとゲストは一応敵同士なので交戦はするが、真ん中に自軍がいるので高見の見物というわけにはいかない。おまけに、どちらもロンドベルを優先的に狙ってくる。

マップが広く、距離があるので敵は一列に並びがち。エルガイムMkIIやアシュラテンプルのマップ兵器をうまく使おう。

途中で現れるプルとプルツーはジュドーで説得できるが、説得しない限り敵だ。味方を攻撃されないよう注意。

DATA

2ターン目、敵増援。敵が10体以下になった次のターン、プルとプルツーのキュベレイが登場。こちらから攻撃していない限り、ジュドーで説得可能。説得すればその場で仲間になる。クリア後、ジュドーたちと一緒にいくかどうかの選択。「行く」…ジュドー、プル、プルツー、主人公、ダバ、アム、レッシィが別行動。「行かない」…ジュドー、プル、プルツーが別行動をとる。

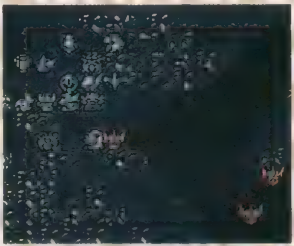
ITEM

12,49	5000
09,08	2000
20,18	2000
05,43	2000

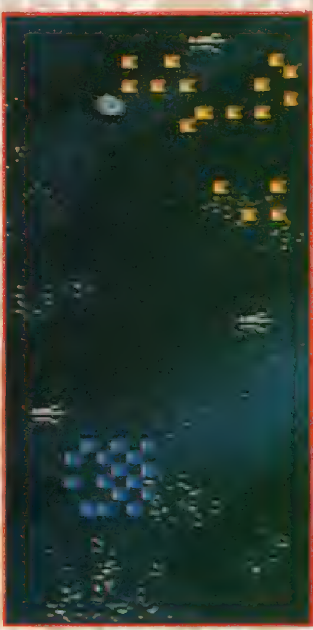
シナリオ64 包囲網突破!

ギワザ艦隊の反乱! 13人衆も顔を揃える!

敵との距離が離れているからといって様子を見ていると、真後ろからの増援に挟まれてしまう。マップ中央のコロニーに陣取って戦おう。増援にやってくるのはポセイダル軍だが、乗っているのは異星人のユニット。特にリィリィはゲイオス=グルードに乗っているうえに2回行動が可能なので要注意。ギワザ艦隊自体はそんなに怖くない。



◀もたもたしていると、現れた敵の増援にやられてしまう。



DATA

2ターン目、ポセイダル軍登場

ITEM

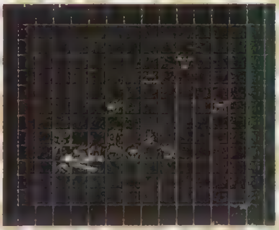
19,41	2000
02,40	5000
03,15	5000
10,08	10000
17,05	20000

シナリオ65 アクシズに散る

異星人の傭兵、ロフ。最後の決戦に挑む！

5ターン目、自軍の初期配置位置に敵の増援がやってくる。最初のターンから急いでコロニーの側まで下がること。

初期配置の敵はほとんど何の問題もなく倒せるハズなので、マップ兵器を使って一掃してしまおう。本当の敵は、増援として現れる部隊だ。HPの高い敵が多いので、スーパーロボットのエネルギーに注意しながら戦おう。



◀このコロニーのあたりまで下がる。早めにここを拠点として確保するようにしよう

DATA

3ターン目、ゼブ率いる増援部隊登場。5ターン目、セティ率いる増援部隊登場。6ターン目、ロフ、セティ、ゼブ生きていればイベント発生、3人とも撤退する。
●ロフ、セティ、ゼブと異星人の傭兵たちが全員集合となるマップ。このボスクラスの敵が多くて厳しい

ITEM

13,44	サイコフレーム
13,10	2000
12,29	10000
18,33	5000

シナリオ66 オルドナ=ポセイダル

ポセイダル軍との最後の決戦。全マップ中最高の難易度か？

同じ名前のシナリオが3つ存在し、その中で一番厳しいマップ。ポセイダルの全軍と戦うことになる。とにかく次から次へと敵の増援が登場、倒しても倒しても敵の数が減らない。序盤は精神コマンドは温存し、地道に、少しづつ倒していくしかない。最初から精神コマンドやスーパーロボットの必殺ワザを使いまくっていると、クリア不能に陥ってしまう可能性もあるぞ。

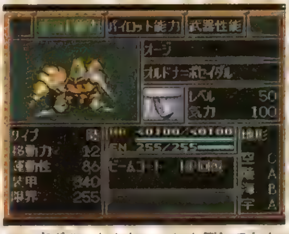
DATA

2ターン目、敵増援。敵が19体以下になった次のターン、敵増援。オージを倒すと、アマンダラのブラッドテンプル登場。
●ブラッドテンプルはオージを倒した場所と同じ所に出現するぞ

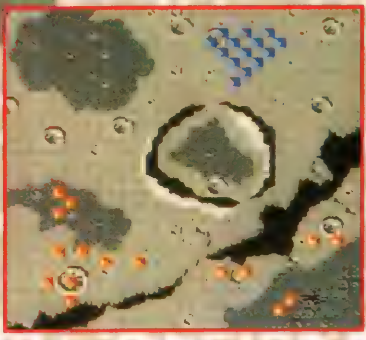
ITEM

31,01	2000
18,28	2000
01,10	5000
04,33	10000

▶とにかく厳しいマップ。相当な長丁場になるので覚悟しておくようにこのマップに来てしまったことを呪うしかない



▲一応ボス。しかし、コレを倒してもまだ終わらないのだ。



シナリオ67 オルドナ=ポセイダル

ポセイダル軍、ギワザ艦隊との激しい戦い！

ポセイダル軍、ギワザ艦隊、ロンドベルと3つの勢力がぶつかりあう。同名のシナリオ66に比べれば楽ではあるが、やはり気を抜くとあっさり全滅することもあり得る。

このマップでは敵の増援がないので、1ヶ所に固まって動かず、「寄らば切る」で戦っていこう。ジュドーたち味方の増援も来るので、初期配置位置からはあまり動かない方がいいだろう。

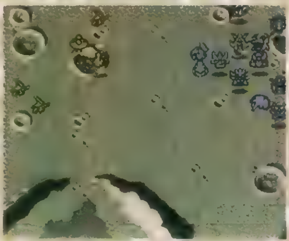
初期に配置されているオージを倒すと、アマンダラのブラッドテンプルが登場する。HPの回復能力を持っているうえ、その回復量がハンパじゃないので、出現と同時に一斉に叩き込んで、一気に片をつけてしまおう。

DATA

3ターン目、ジュドー、プル、プルツー登場。
●ジュドーがZZに乗っているなら、即戦線に参加させよう。

ITEM

28,32	ハイブリッドアーマー
14,18	5000
18,08	2000
03,19	2000
00,02	10000



▲敵の増援がないぶん、シナリオ66よりはだいぶマシだろう。

シナリオ68 ハマーンの影

ミネバの保護に向かった先で、ハマーンと出会う

ジュドー、プル、プルツー、ダバ、アム、レッシィ、そして主人公だけのマップ。敵味方の増援はまったくない。マップを終わらせるためには、敵の全滅か、敵を4体以下にしてハマーンを説得すること。ここでハマーンと戦うのはターン数のムダだ。ダバのエルガイムMkIIなどに搭載されているマップ兵器で敵の数を減らし、とっとハマーンを説得してしまおう。

メッセージには現れないが、クリア後（あるなら）GP−02に核兵器（マップ兵器で、かなり使える）が追加されるぞ。

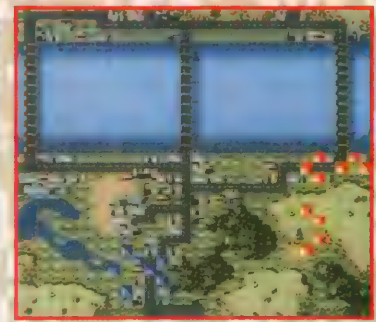
ITEM

29,02	20000
27,27	アポジモーター
12,02	2000
22,07	20000
05,20	10000

◀敵の数を減らして説得、2、3ターンあれば終わる

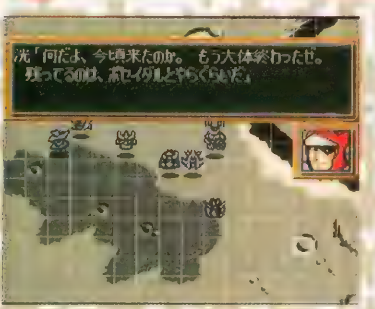
DATA

ジュドーはハマーンを説得することができる。ハマーンを説得している場合、敵が4体以下で、なおかつハマーン生きていれば、敵はすべて撤退する。クリア後、GP−02があれば核弾頭（アトミックバズーカ）が追加されるぞ



シナリオ69 オルドナ＝ポセイダル

同名のシナリオでは最も楽！
1ターンで終わらせろ！



▲もうこの状態にまで敵の数が減っている。楽勝のマップだ。２ターン以上かけるな！

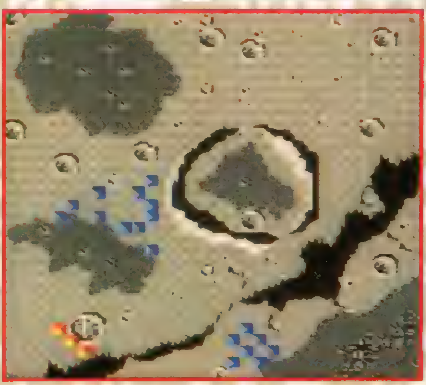
DATA

特になし

ITEM

18,15	20000
06,05	5000
29,30	10000
09,271	10000
9,03	メガブースター

主人公たちがジュドーにつきあっている間に、ロンドベルがほとんど片を付けてしまったという設定。敵は３体しか残っていないうえ、味方の精神ポイントやエネルギーは満たん。これは楽勝だ。ブラッドテンプルはHP回復してしまうので、１ターンで片づけてしまおう。マップ兵器を持っているユニットでダメージを与えておき、スーパーロボットで一気に攻め落せ！



シナリオ70 荒野の死闘

コロスを追いつめたロンドベル。２チームがついに合流！

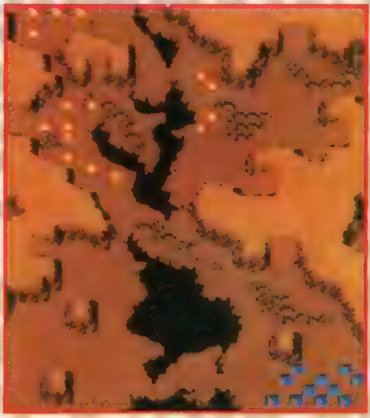
初期配置の味方は、そのまま降りてくるザコと、１ターン目に登場するギルギルガンたちを相手にする。そして、２ターン目に増援として現れるAチームは、その場に留まってマップ左上にいる敵を相手にしよう。

コロスにトドメを刺すと、その場でドン・ザウサーが復活する。このタイミングに注意したい。初期配置（Bチーム）があらかた敵を片づけ、マップの上まで到達したあとでコロスを倒し、すぐにBチームが攻撃に移れるように調整しよう。もしGP―02にアトミックバズーカがあるなら、惜しまずに使っていこう。落ち着いてプレイすればそんなに難しくないマップだ。

このマップをクリアすると、いよいよ最終マップを残すのみとなる。資金を完全に使いきるまで、徹底的に改造をしよう。

ITEM

24,33	10000
12,18	ファティマ
32,23	10000
07,04	20000
28,01	20000



DATA

１ターン目、ギルギルガン、ビグドロンが登場。２ターン目、Aチーム到着。同じく２ターン目にリヒテル、エリカが登場。メッセージだけですぐに退却。これまでにかかった総ターン数が349ターン以内なら、シュウ、サフィーネ、モニカが仲間になる。この場合は、シナリオ71へ。総ターン数が350を超えていた場合、シュウたちは仲間にならず、シナリオ72へ進むことになる。

シナリオ71 火星の決戦

シュウたち３人を仲間にして、最後の戦いへ！

このマップに入る前に仲間になるシュウたち３人は、ハッキリいって使う必要はない。激戦をくぐり抜けてきたロンドベルの主軸の方が、はるかに役に立つハズだ。

シュウのユニットも、ただのグランゾンなので用はない。持てる力をすべて出し切って、最後の戦いを勝ち抜こう。

ちなみに最初のターンでゼゼーナンは隠れてしまい、敵を全滅させないと現れない。SFC版で使えたゼゼーナンだけを狙って終わらせるという方法は使えないぞ。

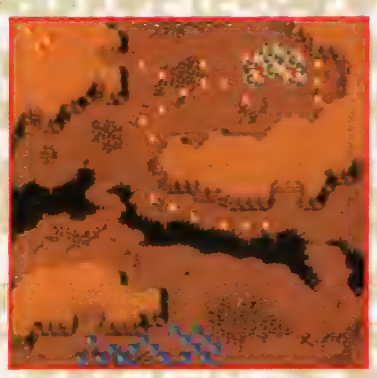
▲仲間になるシュウ。出撃ユニット数に余裕があるなら出してもいい。しゃべるしね。

DATA

サブ主人公いればイベント。ゴッドボイス使用回数が10回以上だとイベント、ライディーン出撃不能。１ターン目、リヒテル登場。敵全滅後、ゼゼーナン登場。ゼゼーナンHP半分以下になると「ド根性」を使う。同時に敵増援。

ITEM

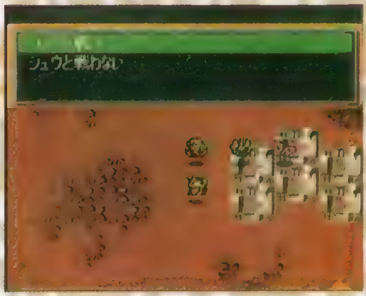
なし



シナリオ72 火星の決戦

火星を舞台とした、最後の決戦！ シュウと戦うか？

ターン数がかかりすぎていた場合はこちらで決着。最初の行動選択で「戦う」を２回選択した場合、シュウがゼゼーナンを倒してしまう。同時にヴァルシオン登場。ロンドベルの全員は気力が50に下がる。さらに、シュウのグランゾンがネオ・グランゾンになった挙げ句、３体に分身してしまう。SFC版より遙かに倒すのは難しい。というより、ほとんど不可能に近い。戦わない方が無難だ。なお、シュウと戦わなかった場合は、シナリオ71と同じだ。



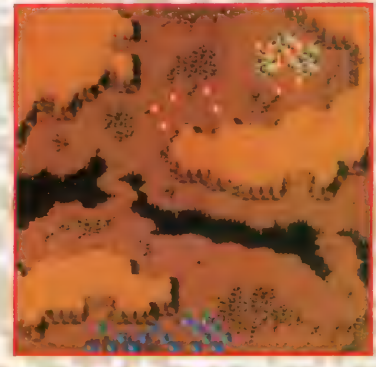
▲この選択か運命の分かれ道だ。さて、どっちを選ぶかな？ 腕に自信があるならシュウと戦おう。

DATA

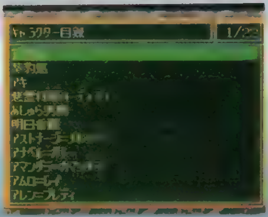
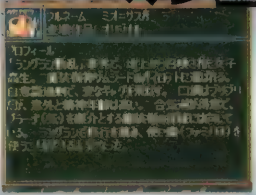
サブ主人公いればイベント。ゴッドボイス使用回数が10回以上だとイベント、ライディーン出撃不能。戦闘前の行動選択で、シュウと戦うことも可能。戦わない場合、シュウは撤退。１ターン目、リヒテル登場。敵全滅後、ゼゼーナン登場。ゼゼーナンHP半分以下になると「ド根性」を使う。同時に敵増援。

ITEM

なし



ロンド=ベル全90キャラクター完全リスト

▲◀キャラクターに関する詳しいプロフィールは、ゲームのおまけである「キャラクター大図鑑」を見よう。

このゲームで仲間となるキャラクターは、全部で90人。今回は、そのすべての完全リストを公開。電撃が判断したお勧め度も同時に紹介するので、育てる、育てないの判断基準にしよう。でも中には、マチルダのように自分ではまったく動かせないキャラも混じっているので注意しよう。なお、声の入っているキャラは声優名も紹介するぞ。

葵　豹馬

●セリフ…○(三ツ矢雄二)
●2回行動…47

熱血	2	気合	4	ド根性	7
ひらめき	10	覚醒	30	探索	41

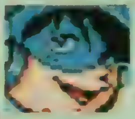
コンVのメインパイロット。5人の中では、「熱血」と「覚醒」をかける役。それ以外は他の4人にまかせよう。

エル=フィノ

●セリフ…×
●2回行動…—

根性	1	偵察	5	信頼	8
脱力	12	隠れ身	20	補給	50

ダンバイン系の妖精の中では最も使えない。ダンバイン系で一番使わ（え）ないキャラに便乗させて、お留守番か？



神江　宇宙太

●セリフ…×
●2回行動…46

集中	2	ひらめき	3	加速	4
てかげん	20	かく乱	22	友情	31

ザンボット3の真ん中の人(笑)。「ひらめき」と「加速」要員。技量が低いので「てかげん」は使わない方が。

明日香　麗

●セリフ…×
●2回行動…42

偵察	1	友情	5	隠れ身	7
熱血	13	かく乱	14	必中	20

憶える精神はバランスが良いが、ブルーガー自体攻撃に向かない。パイロット選択次第では、途中で抜ける場合も。

エルピー=プル

●セリフ…○(本多智恵子)
●2回行動…35

根性	4	熱血	7	幸運	19
てかげん	25	愛	32	激励	35

仲間になった時点で2回行動できるが、出撃ユニット数に余裕があるかどうか。キュベレイはそれなりに役に立つ。

神北　恵子

●セリフ…×
●2回行動…43

偵察	1	探索	1	足かせ	19
再動	27	愛	42	復活	55

ザンボット3の足の人。せいぜい使って「再動」か？　「復活」も憶えてくれるが、そこまで育つかが問題だ。

アナベル=ガトー

●セリフ…○(大塚明夫)
●2回行動…48

気合	1	加速	1	集中	2
威圧	10	熱血	8	覚醒	23

後半仲間になるので即戦力。乗っているGP−02はアトミックバズーカ無しでは役に立たないので、乗せ替えよう。

エレ=ハンム

●セリフ…×
●2回行動…42

偵察	1	加速	1	探索	1
集中	2	信頼	5	再動	21

実質シーラとの2択。シーラに比べて精神コマンドでかなり劣る。そのかわり、乗ってるユニットは使い勝手が良い。

ガウ=ハ=レッシィ

●セリフ…○(川村万梨阿)
●2回行動…37

ひらめき	1	熱血	3	集中	7
愛	15	激励	19	魂	46

エルガイム系ではダバの次に使える。いっそエルガイムMkIIに乗せるのも手だ。リリスを便乗させればよく育つ。

アムロ=レイ

●セリフ…○(古谷徹)
●2回行動…33

加速	1	集中	1	幸運	1
熱血	4	てかげん	5	魂	34

最初から「幸運」が使えるので良く育つ。「てかげん」で他のキャラの育成の手伝いもOKだ。

カツ=コバヤシ

●セリフ…×
●2回行動…38

根性	5	必中	8	信頼	12
熱血	14	隠れ身	21	補給	54

レベル20でニュータイプと晩成型。精神コマンドも攻守に優れていて、地味だが悪くない。

ガラリア=ニャムヒー

●セリフ…×
●2回行動…43

根性	1	加速	7	ひらめき	12
熱血	19	鉄壁	31	気合	47

レベル15で聖戦士になれる。ショウには及ばないものの、かなり強い。ショウとガラリアの2人体制で。

和泉ナナ

●セリフ…×
●2回行動…46

偵察	1	信頼	4	隠れ身	12
かく乱	28	愛	30	激励	32

精神コマンドはすべてサポート系になっているので、攻撃には向いてない。序盤は「信頼」、後半は「激励」要員。

兜　甲児

●セリフ…○(石丸博也)
●2回行動…42

根性	1	鉄壁	2	必中	4
ひらめき	9	集中	13	熱血	22

能力値、精神コマンド共にスーパー系ではトップクラス。マジンガーの能力値が上がっているので、最後まで使える。

キーン=キッス

●セリフ…×
●2回行動…46

偵察	1	信頼	7	集中	12
必中	17	友情	23	熱血	34

この娘がいるということは、ガラリアはいないということか。ユニットが余るので使ってもいいが、聖戦士になれない。

エマ=シーン

●セリフ…×
●2回行動…42

偵察	1	ひらめき	2	集中	10
熱血	17	覚醒	30	激励	31

精神コマンドだけ見ると攻守に優れているが、能力値的に今イチ。特に、ニュータイプになれないのは痛い。

カミーユ=ビダン

●セリフ…○(飛田展男)
●2回行動…33

集中	1	熱血	5	てかげん	8
威圧	18	友情	30	魂	36

最初からニュータイプ。能力値の高さ、精神コマンドの使いやすさなど、アムロに負けないくらい優れている。

北　小介

●セリフ…×
●2回行動…50

偵察	1	探索	1	加速	5
隠れ身	31	信頼	42	根性	49

コンVの足を担当。5人の中では主に「加速」と、「根性」を担当。余裕があれば、「探索」でアイテムチェックを。

キリー＝ギャグレイ

●セリフ…○（田中秀幸）
●２回行動…ー

探索	2	根性	4	てかげん	19
友情	29	覚醒	34	魂	45

ゴーショーグンの中にいる１人。精神コマンドが使いづらく、役どころに困る。レベルが上がれば「魂」要員となるが。

クワトロ＝バジーナ

●セリフ…○（池田秀一）
●２回行動…36

集中	1	加速	3	熱血	8
手加減	9	威圧	18	魂	40

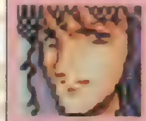
百式に乗せたままマップ兵器ばかり使ってると、池田秀一氏の渋い声が聞けない（笑）。他の単体攻撃系ユニットに。

式部　雅人

●セリフ…×
●２回行動…46

根性	1	気合	2	熱血	3
集中	13	激励	23	愛	30

ダンクーガの中の人。単体で使うことはほとんどないだろう。「激励」要員として、他のスーパーロボットの補佐を。



ギャブレット＝ギャブレー

●セリフ…×
●２回行動…36

熱血	1	根性	1	集中	5
ド根性	10	ひらめき	16	魂	42

かなり後半に仲間になるので、その時点ですべての精神コマンドを憶えている即戦力キャラ。

ケーラ＝スゥ

●セリフ…×
●２回行動…43

根性	1	加速	5	集中	12
ひらめき	17	かく乱	19	熱血	26

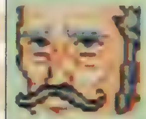
序盤に仲間になるので最初は使えるが、人数が増えると真っ先に忘れ去られる。ニュータイプになれないのがイタイ。

司馬　亮

●セリフ…×
●２回行動…44

根性	1	気合	2	熱血	3
信頼	11	てかげん	19	覚醒	31

ダンクーガの１人。ダンクーガ系は全員精神が似通っているので、やはり他のキャラ同様「気合」と「熱血」要員。



ギャリソン時田

●セリフ…×
●２回行動…47

根性	1	熱血	2	ひらめき	3
気合	4	かく乱	5	再動	6

腹痛で倒れた万丈に替わって、１シナリオだけの登場。能力値、精神コマンド共に、それなりに役に立つ。

コウ＝ウラキ

●セリフ…○（堀川亮）
●２回行動…41

鉄壁	1	ひらめき	2	熱血	8
幸運	10	覚醒	27	魂	48

攻撃には向いているが「必中」、「集中」といった攻撃補助系の精神を憶えないのがイタイ。オールドタイプでは最強。

シュウ＝シラカワ

●セリフ…○（子安武人）
●２回行動…41

気合	1	隠れ身	2	ド根性	9
幸運	17	威圧	29	熱血	43

人によっては敵になる。敵としてはゲロゲロに強いが、味方だと大して役にはたたない。好きな人向け。

ギリアム＝イェーガー

●セリフ…○（田中秀幸）
●２回行動…ー

気合	1	必中	2	ひらめき	3
熱血	6	再動	20	復活	31

操作できるのは、最初に登場する１シナリオだけ。その後はＮＰＣとなる。１回限りの助っ人だけあって、かなり強い。

桜野　マリ

●セリフ…×
●２回行動…38

信頼	2	必中	3	幸運	5
ひらめき	18	愛	27	補給	30

精神ポイントが高く、速い段階で「補給」を憶える。能力値の上がりも速く、レベル30台で２回行動可能。

ショウ＝ザマ

●セリフ…○（中原茂）
●２回行動…36

根性	1	集中	4	熱血	10
てかげん	13	気合	30	魂	45

サーバインに乗せておけば無敵と化す。おとりに、強行突破にと、大活躍してくれる。同乗する妖精はシルキーがいい。

クェス＝パラヤ

●セリフ…（川村万梨阿）
●２回行動…43

ひらめき	1	必中	3	集中	6
加速	8	気合	9	熱血	18

ＳＦＣ版では隠しキャラだった。今回も同じ場所で仲間にできる。専用のユニットも一緒に入手できる。

サフィーネ＝グレイス

●セリフ…○（小山茉美）
●２回行動…43

ド根性	1	気合	2	熱血	8
幸運	15	激励	25	復活	38

よくても２マップ、通ったルートによっては、１度も登場しない可能性もある。鍛えるのはほとんど無理。

シルキー＝マウ（妖精）

●セリフ…×
●２回行動…ー

かく乱	2	隠れ身	7	幸運	10
探索	11	信頼	13	気合	21

隠しキャラ。ダンバイン系ユニットに不可欠な「気合」はもちろん、「幸運」を持っているのがおいしい。

クリスチーナ＝マッケンジー

●セリフ…×
●２回行動…43

加速	2	友情	12	激励	19
熱血	25	覚醒	30	復活	39

完全なサポート要員だが、同じサポート要員のファには遠く及ばない。メタスに乗せるのはちょっともったいない。

サラ＝ザビアロフ

●セリフ…×
●２回行動…36

集中	2	ひらめき	4	熱血	14
隠れ身	15	愛	27	かく乱	30

使える使えないの前に、仲間にする条件が厳しい。そのわりには、第一線級キャラとはいいがたい。

ジャック＝キング

●セリフ…×
●２回行動…58

てかげん	1	必中	2	熱血	3
根性	5	ひらめき	6	かく乱	7

１回限りしか登場しないサービス的なキャラ。よっぽど物好きな人以外は、１ポイントたりとも経験値を与えるな。

車　弁慶

●セリフ…○（八奈見乗二）
●２回行動…50

ド根性	1	気合	5	必中	8
偵察	10	友情	28	探索	40

ゲッター３のパイロット。ゲッター３として活躍することは滅多にないだろう。普段は、「気合」と「ド根性」要員。

シーブック＝アノー

●セリフ…（辻谷耕二）
●２回行動…34

集中	1	根性	1	熱血	8
信頼	9	気合	14	魂	39

ＰＳ版では「気合」を憶えたので、Ｆ－91に乗せたままでＯＫ。「魂」のヴェスパーなら、スーパー系の敵も一撃。

ジュドー＝アーシタ

●セリフ…（矢尾一樹）
●２回行動…33

集中	1	根性	1	ひらめき	2
熱血	5	友情	27	魂	38

ＺＺにのせておく限りはマップ兵器要員。攻撃力が高いのでそれもいいが、好きならＦ－91あたりに。

クワサン＝オリビー

●セリフ…×
●２回行動…36

根性	1	信頼	1	ひらめき	1
必中	1	偵察	1	熱血	1

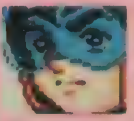
仲間にしたそのマップ内だけしか使えないお助けキャラ。どうせ１回限りなので、経験値を与えないように。

シーラ＝ラパーナ

●セリフ…×
●２回行動…43

偵察	1	加速	1	信頼	4
集中	5	復活	7	補給	32

エレとの２択。エレに比べてとにかく精神コマンドが使いやすい。特に仲間にした時点で「復活」を使えるのが嬉しい！



神　勝平

●セリフ…×
●２回行動…42

ド根性	1	熱血	8	必中	10
気合	11	覚醒	29	愛	41

ザンボットのメインパイロット。すべての攻撃系精神コマンドを受け持つ。精神ポイント不足に泣かされるだろう。

神宮寺 力

●セリフ…×
●2回行動…48

根性	1	加速	2	集中	3
ひらめき	7	熱血	10	覚醒	32

ブルーガーのパイロットだが、精神コマンドが攻撃に片寄っている。サポート要員にはなれない。

デューク＝フリード

●セリフ…×
●2回行動…45

鉄壁	3	集中	7	必中	12
友情	16	熱血	25	愛	37

精神コマンドも能力値も、剣鉄也にとてもよく似ている。常にマリアと一緒に行動させていよう。

波嵐 万丈

●セリフ…○(鈴置洋孝)
●2回行動…42

ひらめき	1	必中	1	気合	1
ド根性	1	熱血	22	魂	42

今回の主役か(笑)。ずば抜けた攻撃力に加え、最終的には「魂」を憶える。「魂」のサンアタックは、戦艦も一撃！

神 隼人

●セリフ…○(キートン山田)
●2回行動…43

加速	1	ひらめき	1	集中	4
てかげん	5	幸運	9	友情	25

ゲッター2のパイロット。役どころは「加速」と「幸運」と「ひらめき」だ。地味だが不可欠。

トーレス

●セリフ…×
●2回行動…48

偵察	1	根性	1	加速	2

ブライトが登場するまでの繋ぎでしかない。トロイホースも攻撃にはまったく向いてないので、常に安全な場所に。

バーナード＝ワイズマン

●セリフ…×
●2回行動…40

根性	1	幸運	4	集中	7
自爆	10	足かせ	16	熱血	23

SFC版では「自爆」要員として一部で大活躍(笑)。今回は、味方を倒しても資金や経験値は一切入らないので無用。

セシリー＝フェアチャイルド

●セリフ…×
●2回行動…38

集中	2	信頼	7	友情	12
熱血	13	てかげん	26	覚醒	27

ガトーとともに仲間になるが、10人中8人はそのまま忘れ去る。後半仲間になるにしては役不足。

流 竜馬

●セリフ…○(神谷明)
●2回行動…45

根性	1	必中	1	熱血	10
ひらめき	20	愛	33	覚醒	35

ゲッター1のパイロット。ゲッターは常にコレで。3人の中では、「熱血」と「必中」が役まわりだ。

ひびき 洸

●セリフ…○(神谷明)
●2回行動…42

根性	1	気合	2	必中	3
ひらめき	4	集中	10	熱血	30

スーパー系ではかなり地味だが、ゴッドボイスの攻撃力が凄い。しかし、10回以上使うと最終マップで出撃できない。

ダバ＝マイロード

●セリフ…○(平松広和)
●2回行動…36

加速	1	熱血	4	てかげん	8
集中	18	友情	23	魂	39

HM系では文句なくナンバー1。エルガイム系キャラは彼1人でも十分(?)。マップ兵器を使うときは、「魂」を。

浪花十三

●セリフ…×
●2回行動…48

必中	1	集中	3	ひらめき	7
加速	13	てかげん	35	偵察	40

コンVの5人の中の2番目。「必中」、「ひらめき」、そして「加速」と、精神コマンドでの任務は多い。

ファ＝ユイリィ

●セリフ…×
●2回行動…37

信頼	1	ひらめき	5	集中	10
幸運	12	激励	18	愛	23

モビルスーツ系のサポート要員としては最も役に立つ。MSのサポートユニットは少ないので、最後までメタス。

チャック＝キース

●セリフ…×
●2回行動…47

加速	2	かく乱	9	幸運	10
脱力	15	友情	19	熱血	28

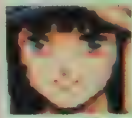
最初から仲間にいるが、能力値、精神コマンド共にかなりトホホ。ニュータイプにもなれないお荷物キャラだ。

南原ちずる

●セリフ…×
●2回行動…47

ひらめき	1	信頼	1	友情	3
愛	12	幸運	33	補給	48

コンVの4番目。「幸運」で一気にレベルアップが任務。「補給」を憶えたら、自分自身でエネルギー回復できる。



ファンネリア＝アム

●セリフ…○(本多智恵子)
●2回行動…41

偵察	1	愛	5	集中	12
熱血	7	補給	39	鉄壁	43

「熱血」を憶えるレベルが下がり、序盤から安心して使えるように。が、いずれレッシィに追い出される。

チャム＝ファウ(妖精)

●セリフ…○(川村万梨阿)
●2回行動…—

信頼	2	ひらめき	10	鉄壁	12
気合	15	再動	20	奇跡	56

通常のキャラの中では、唯一「奇跡」を憶えることができる。が、「幸運」がないので、レベル52まで育てるのは至難。

ニー＝ギブン

●セリフ…×
●2回行動…47

探索	1	根性	2	集中	7
必中	10	脱力	24	熱血	33

キーンと一緒に仲間になる。この2人、お荷物コンビというのが正直なところ。ダンバイン系で聖戦士になれないのは…。

フォウ＝ムラサメ

●セリフ…×
●2回行動…35

集中	1	ひらめき	2	熱血	5
信頼	14	覚醒	20	愛	30

後半、単体で仲間になるので、乗るべきユニットがない。攻撃には優れているので、あえて使うならマップ兵器要員.

剣 鉄也

●セリフ…○(野田圭一)
●2回行動…45

加速	1	ド根性	1	鉄壁	2
必中	3	集中	12	熱血	24

スーパー系なのに「ひらめき」がないのは厳しいようだが、グレートなら「鉄壁」だけでも大丈夫。

西川 大作

●セリフ…×
●2回行動…52

根性	1	ド根性	2	熱血	5
気合	10	激怒	18	足かせ	24

コンVの3番目。「気合」をかけまくって必殺技を使用可能にするのが主任務。「ド根性」は、余裕のある場合のみ。

藤原 忍

●セリフ…○(矢尾一樹)
●2回行動…45

熱血	1	魂	45	ド根性	2
気合	3	必中	10	加速	15

ダンクーガのメインパイロット。「必中」、「熱血」とするべきことは多い。最終的には「魂」を憶える。

テュッティ＝ノールバック

●セリフ…○(井上喜久子)
●2回行動…42

ひらめき	1	集中	2	信頼	5
愛	8	激励	24	熱血	49

PS版では出番が長いので、好きなら育てても大丈夫。マップ兵器は使いづらいので、サポート要員として。

ハサウェイ＝ノア

●セリフ…×
●2回行動…38

集中	2	気合	8	隠れ身	16
覚醒	23	熱血	24	愛	31

一応ニュータイプにはなれるのだが、どうにも地味で使いづらい。出撃させても、存在を忘れることしばしば。

ブライト＝ノア

●セリフ…○(鈴置洋孝)
●2回行動…44

加速	1	偵察	3	根性	5
集中	18	必中	14	かく乱	41

母艦の艦長。マップ兵器使用の際は、「必中」を忘れずに。マップ兵器でそれなりに育ってくれる。

プルツー

●セリフ…○(本多智恵子)
●2回行動…35

根性	2	集中	6	熱血	9
覚醒	18	威圧	22	友情	31

プルと同時に仲間になる。2人出してると、どっちがどっちか分からなくなる。どちらか1方に絞るといい。

マサキ=アンドー

●セリフ…○(緑川光)
●2回行動…40

加速	1	ひらめき	2	集中	5
気合	10	手加減	20	熱血	52

オリジナルキャラ。今回は出番がちょっと長くなった。「熱血」を憶えるまで育てるのは難しいが、なくても役立つ。

弓 さやか

●セリフ…×
●2回行動…45

幸運	1	信頼	3	友情	7
必中	12	ひらめき	18	再動	20

最初からいる割にはほとんど目立たない。「幸運」があるので育て易いが、後半使うには厳しい。

ベル=アール(妖精)

●セリフ…×
●2回行動…ー

幸運	8	偵察	9	根性	14
友情	36	気合	39	復活	50

ダンバイン系の妖精では最も役にたつかも。育てたいキャラにそのつど乗せかえ、「幸運」でとどめをささせよう。

マチルダ=アジャン(NPC)

●セリフ…×
●2回行動…ー

加速	1	根性	12	激励	28
補給	32	再動	35	復活	40

育てる育てない以前に、自分で操作することはできません。それも、登場は1回きりという…。

リムル=ルフト

●セリフ…×
●2回行動…44

愛	1	探索	5	隠れ身	7
集中	18	覚醒	29	激励	34

どうしても使いたいなら、「激励」要員。聖戦士になれないうえ、彼女を使うくらいならキーンやニーの方がまだまし。

北条 真吾

●セリフ… (鈴置洋孝)
●2回行動…46

必中	1	ド根性	3	気合	6
集中	10	熱血	14	友情	37

ゴーショーグンのメインパイロット。メインらしく「熱血」、「必中」が役どころだ。「友情」は使わない方がいい。

マリア=フリード

●セリフ…×
●2回行動…45

根性	1	集中	4	幸運	8
熱血	33	再動	43	補給	47

マジンガー系サポート。「幸運」が使えるのでおそらく一番使用頻度は高くなるだろう。「補給」も使えるので嬉しい。

リューネ=ゾルダーク

●セリフ…○(日高奈留美)
●2回行動…41

ド根性	1	ひらめき	4	気合	9
鉄壁	31	愛	36	熱血	54

最終マップ、シュウが入っても抜けなくなった。出番が長くなったので、好きな人はバンバン育ててもOK!

炎ジュン

●セリフ…×
●2回行動…45

ひらめき	2	根性	3	信頼	9
集中	12	熱血	33	激励	42

マジンガー系のサポートキャラ。マリアに比べてどうしても中途半端な感じは否めない。無理して使う必要はない。

ミオ=サスガ

●セリフ…○(かないみか)
●2回行動…41

気合	1	集中	1	脱力	10
覚醒	27	友情	31	熱血	42

精神コマンドも、ザムシードのマップ兵器も、相変わらず使いづらい。育てるには血ヘド吐くくらいの努力を。

竜崎 一矢

●セリフ…○(神谷明)
●2回行動…45

根性	1	気合	2	必中	6
集中	8	ひらめき	15	熱血	28

ダイモスのパイロット。キャラの攻撃力や精神コマンドはそれなりに使えるけど、宇宙ではダイモス自体が弱いので…。

ホワン=ヤンロン

●セリフ…○(井上和彦)
●2回移動42

気合	1	集中	1	根性	2
ひらめき	14	てかげん	16	熱血	42

テュッティ同様、出番が増えた。マップ兵器がとても使いやすいので、知らない間に結構育ってくれる。

メリー=キング

●セリフ…×
●2回行動…ー

ド根性	1	探索	2	幸運	2
加速	4	信頼	6	偵察	7

兄のジャック=キング同様、1回限りの登場。「幸運」を持っているが、いくらなんでも経験値がもったいない。

リリス=ファウ(妖精)

●セリフ…×
●2回行動…ー

信頼	2	激励	3	必中	5
幸運	7	鉄壁	12	愛	34

エルガイム系唯一の妖精。エルガイム系のキャラを複数使いたいなら、臨機応変に乗せかえて使おう。マップ兵器の友。

ボス

●セリフ…×
●2回行動…52

自爆	1	ド根性	1	気合	3
脱力	4	激怒	10	熱血	20

SFC版同様、どうにもなりません。ボスボロットは宇宙で使えないので、後半出番なし。

モニカ=ビルセイア

●セリフ…×
●2回行動…42

幸運	1	ひらめき	4	愛	10
気合	18	補給	37	再動	42

この人も、場合によっては登場しない。仲間になっても最終マップ1回切り。出撃ユニット数がもったいない!

ルー=ルカ

●セリフ…×
●2回行動…38

根性	1	ひらめき	3	幸運	10
熱血	13	友情	26	補給	46

能力値、精神コマンドともに、攻守に優れた逸材。しかし、さすがに後半になると忘れ去られることが多い。

マーベル=フローズン

●セリフ…×
●2回行動…44

集中	2	必中	7	信頼	19
熱血	20	覚醒	23	友情	27

レベル24で聖戦士とチト成長が遅いが、もし仲間にガラリアがいない場合は大活躍してくれる。「気合」がないのが痛い。

結城 沙羅

●セリフ…×
●2回行動…43

ド根性	1	気合	2	熱血	3
ひらめき	14	幸運	25	鉄壁	29

ダンクーガの2番目。例によって「熱血」、「気合」がメインだが、4人の中では唯一「幸運」を使える。

レミー島田

●セリフ…○(小山菜美)
●2回行動…ー

加速	1	ひらめき	7	幸運	8
脱力	12	信頼	21	愛	53

ゴーショーグンの2番目。「ひらめき」と「幸運」を担当する。反撃の際、ときどき喋ってくれるのが嬉しい。

牧場ひかる

●セリフ…×
●2回行動…45

探索	1	足かせ	7	ひらめき	13
再動	29	復活	32	激励	40

マジンガー系サポート。ほとんど使われないかわいそうなキャラ。育てば「復活」が使えるのでそれなりに役には立つ。

夕月京四郎

●セリフ…×
●2回行動…47

加速	1	根性	2	集中	3
ひらめき	4	必中	8	熱血	19

ガルバーFXⅡのパイロット、ナナとの2択になるが、精神コマンドが攻撃系に集中している。

ロザミア=バダム

●セリフ…×
●2回行動…38

気合	1	根性	2	集中	3
必中	7	ひらめき	9	愛	31

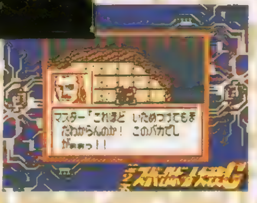
フォウとの2択。精神コマンド的にフォウに劣る。選択次第では、パイロットになれない場合も。

戦い終わって日が暮れて『第4次スーパーロボット大戦S』

強者たちの座談会

『第4次』を愛する編集部のライターたちが集い、『S』への愛を無責任に語りあってもらった。

◀人それぞれにさまざまなコダワリのあるゲーム。声が入ることで、そのコダワリはさらに大きくなった。



▶「第2次スーパーロボット大戦G」では、「Gガンダム」と「Vガンダム」が大活躍。ムチャに熱かった。

始まりはいつも唐突に

編集A（以下A）：というわけで、どうですかな実際。今回の「S」は。

編集B（以下B）：うーん、声が入っただけでここまで凄いのかと思うのと同時に、ゲームそのものはあんまり変わらないのが残念ですな。

ライターC（以下C）：喋るキャラとそうでないキャラの落差が激しい。SFC版ではほとんど使わなかったコウとか使ってたし。やはり喋るってだけでそれなりに愛着が湧く。たとえ役に立たなくても（笑）。

B：喋るキャラの選抜ってのは、まあこんなモノかなって感じはするけど、ザンボット3の主役である勝平が喋らないのは痛いですな。

A：だいたいの人間は、喋るキャラばかり育ててしまう傾向があるね。まぁ、ほとんどのスーパーロボットは喋るし、リアルロボットにしてもアムロやショウとかいった重要なキャラは押さえられてあるから、それでもほとんど問題はないし（笑）。

C：もったいないのは後半出てくるプルとか、オリジナルのキャラ。せっかく喋るのに、活躍の場が短くて。マサキなんて、マップ兵器しか使わないからほとんど声が聞けなかった（笑）。

A：ほんじゃ、オリジナルキャラの声はどうだった？

C：取りあえず問題なし。だいたい予想どおりだったし（笑）。中でもヤンロンとテュッティはイカしてた。

A：マサキとシュウは？

B：緑川光と子安武人って、今やライバル関係とくればこの2人しかないって感じだから、ある意味、非常に贅沢ですな。イベントの掛け合いでも喋ってくれたら、ほとんどヒイロとゼクスって感じで良かったのだが。

C：星宿と鬼宿って説も（笑）。あとゼルガディスとレゾとか。

B：そういえば、シュウの声って一度も聞かなかった気がしますな。最終マップで仲間になってくれなかったし。

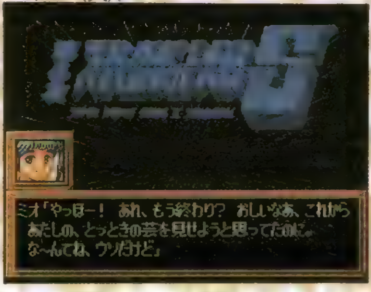
C：仲間にはなったけど使わなかった。ただのグランゾンじゃ役に立たんよ、実際。んーやっぱりもったいない。終了時のメッセージで我慢するしかない（笑）。

B：ヤンロン、テュッティあたりは大活躍だったのだがな。

C：ミオの「あーたたたたたたた！」ってのを聞いたときは、思わず腰が砕けそうになったけど（笑）。

B：取りあえず今度SFCで出る「魔装機神」でも、同じメンバーが喋るそうだから、そっちに期待しよう。

C：でも、逆にマップ兵器でしか喋らないらしいけど（笑）。



◀ゲーム中にセーブし、「やめる」を選ぶとランダムでオリジナルキャラが登場、ちゃんとしゃべってくれる。

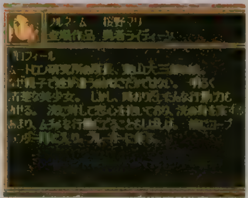
こだわりのキャラクター育成

キャラクターゲームの鬼であるこのゲームでは、そのキャラに対するこだわりを持っている人間が多くいる。ここでは、電撃ライター3人の場合を紹介。

その1 桜野マリの場合

隠れた逸材!! 絶対ソンしない

これはこだわりというより、攻略の部類に入るかも。とにかく育ててソンはない。育てないでおくのは宝の持ち腐れ、ブルーガーのパイロット選択でマリ以外を選ぶなんてのはもっての他だ。スーパーロボット系にしては珍しく、レベル30台で2回行動可能、精神ポイントも高く、コマンドも使いやすい。サポートは彼女1人で十分だ。

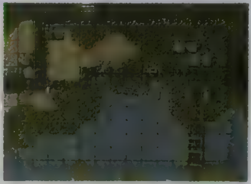


▲マリ様御近影。『第3次』の頃から隠れた逸材だった。

「ターニングポイント」がまさに分かれ道となる!

彼女は初期能力値が異常に低いので、育てるのが大変。まず、仲間になった直後にすぐブルーガーに乗せておく。その次のマップ（ターニングポイント）では突然敵が弱くなるので、ここで最低1つレベルを上げて、「必中」を覚えさせるのだ。まるで台風の目のように突然敵が弱くなる「ターニングポイント」を逃すと、今後はまず攻撃は当たらないと思っていい。しかし「必中」さえ覚えれば、あとは楽だ。ちなみに、その後のルート選択で地上を行くつもりなら、特に気にかける必要はない。

▼ここで必ず、最低でも「必中」を覚えさせろ



◀地上に行くなら、あとでレベルアップして戻ってくるので問題ない。

A：声といえば、ゲームで聞いて「こんな声だっけ？」と思うキャラがいなかった？　特にダバなんて、TVでもあんなにカッコ良かったっけ？（笑）
C：ショウも、もっと若々しかったような。
B：声優さんもそれなりに年を取って、しかも上手くなってるからねぇ。その辺、神谷明さんや鈴置洋考さんなんかはもう、さすが！って感じ。特に万丈なんて感動モノですな。

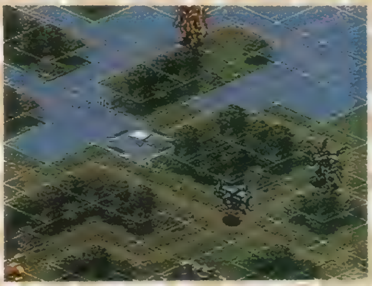
▶原作よりもかっこよくなったと評判のダバ。LDボックスも発売されているので、見てみては？

変わらない、システム

A：ではシステム面ではどうでしたかな？
B：もしかしたら、今度二度と実現しないかも知れない超豪華メンバーだけに、マップやシステムの変更がほとんどなかったのが悔やまれる。
C：一応、アイテムの場所やパラメータはかなり変わってるけど…。
B：最初の面でいきなりオリジナルが出て、今後さらに追加シナリオがあると思わせておいて、結局ほとんどなかったですからな。
A：でも逆にほとんどSFC版だっかたら助かった部分もある。これがオリジナルだったら、ハマってしまって会社にこなくなるヤツは最低5人はいるだろうし（笑）。
C：今回は発売まで時間がなかったし、移植という意味ではスゴイできなわけだから、こんなもんでしょう。オリジナルをするのならもっとじっくり時間をかけて作ってほしいな。
A：次回作に期待…、ってとこですな。

もし第5次があったら？

A：今回は移植ということで追加ユニットなしだけど、もし続編があったら何が欲しい？
C：「第2次G」にいた「Gガンダム」と「Vガンダム」の復活。あと、「ガンダムW」もそろそろいけるね。「G」、「W」になるとほとんどスーパーロボットだけど。
C：「コンV」がいるなら「ボルテス」も。でもこれは二者択一でいいかも。
C：サンライズではまだ「ザブングル」がいないよね。でも、気密性ないから宇宙へ出れないの。ボスボロット並み（笑）。
B：スーパーロボットでは「イデオン」。
A：イデが出てきたら、ゲームバランスメチャクチャになる気が…。やられると発動して終わりとか（笑）。
B：大丈夫。「真・ゲッター」だってコミック版ではイデ並みの力持ってるんだし。「逆襲のギガンテス」をベースにすればいけるよ（注：長谷川祐一著の、ガンダムとイデオンが戦うムチャなコミック。でも理屈は通っている）。
C：新しめな所では、最近人気の「エヴァンゲリオン」とか。
A：ありゃロボットじゃなくて人造人間。それにどう考えたってストーリーには組み込められないって。
B：それをいってしまえば、「第4次」でお話はコレ以上ないってくらいに完結してるから、続かせようがないんですが。エンディングで、キャラのその後が紹介されたんじゃねぇ（笑）。結婚だ、引退だってとこまで話は飛んでるし。


◀今度SFCで発売される「魔装機神」は、「EX」の世界を引き継いでいる、超期待の一作だ。

A：ま、ここは次世代機による次世代機のための、次世代の『スーパーロボット大戦』に期待するしかないと。
B：うまくまとめましたな。
C：まったく。ではそういうことで。
ABC：ではでは。

その②クリスの場合

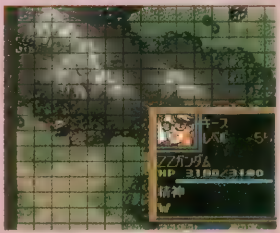
普段から何を考えているのかわからない編集Mの場合、クリスを育てることに心血を注いでいた。常にいいユニットを与え、MSの性能のおかげで勝ったのだとランバ・ラルに言われそうな戦いを繰り返し、2回行動可能にまで育て上げた。しかも、最後にはアムロを追い出してνガンダムに乗せる始末。νガンダムの主要武器フィンファンネルは、ニュータイプ専用武器。クリスはニュータイプになれないので何の役にも立たないのだが、そのことに気づいたのは3つほどマップをクリアしてからだという。で、結局、終盤戦では使わなかったそうだ…。

◀本名、クリスチーナ＝マッケンジー。とにかく目立たないかわいそうなキャラ。一応主人公なのに。

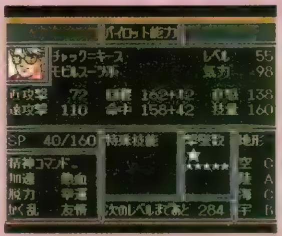
▲これが2回行動可能なクリス。ここまで育てた人、いるかな？

その③キースの場合

ある日、バイトのSは思った。普通誰も使わないキースやボスにまで2回行動可能なレベルが設定されているのはなぜだ!?　もしかして、こういったキャラこそ、育てていけばものすごいコトが起きるんではないか？　こうして彼は、ロンドベルのお荷物チャック＝キースを地道に育て始めた。じつは2回行動は直感が130を超えれば可能で、キャラごとにレベルアップで上がる直感は設定されているから、そこから逆算すれば2回行動可能レベルは誰でも割り出せるのだ。つまり、2回行動が遅いほど使えないということ。が、キースを愛する彼には関係なかった。



▶2回行動可能になったキース。でも、彼はまだ満足していない。



◀ここまで育てても、攻撃力はほとんど上がっていない。

ファンの力は偉大なり!
山のようなハガキに悶える電撃PS『ときめき』チーム(笑)!

ときめきメモリアル ~forever with you~

発売中 S.L.G

PS, I ♥ YOU!

いや、ほんのでき心だったんですわ。「そろそろキャラコンやらない?」って言ってみただけだったのね。だってどのキャラかとのぐらい人気あるか知りたいじゃない? いまだに「ときめき」人気は冷めてないから、結構ハガキがくるとは思っていたけど、約5000通とは驚いたぜ!! もう集計が大変でしたわ。でも面白かったから、もう1回ぐらいならやってもいいかな?
(電撃PS「ときめき」チーム)

キャラ部門 第1位

虹野沙希

1311票

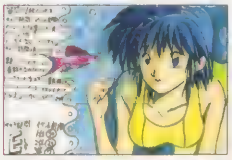
献身愛は無敵なの

「お嫁さんにしたい！」。虹野さん人気の最大の理由はこのひと言にあるようです。男を立てる性格＋お弁当で、男心をがっちりキャッチしちゃいました。「僕はいつも虹野さんのポスターにキスしてから寝るし……」（静岡県　堀池達矢さん）「愛さえあれば、２Ｄでもへっちゃらさ～」（栃木県　西島秀樹さん）「自分にはもったいない女だ（笑）」（福岡県　松崎昭二）「虹野さんがほしい。くれ」（宮崎県　川越敏夫さん）「どうか、この僕の想いが虹野沙希ちゃんに伝わってほしいです」（東京都　池田春樹さん）

▲埼玉県　関口珠さん　浮気心がチラリと……(笑)。

▲埼玉県　きたかべ智さん　こんな晴れ着姿、見てみたい!

▲愛知県　鬼頭真治さん　キミの大好きな、あ･の･コ★


▲佐賀県　まーぼうさん　1枚で2部門応募OKだったのよ。

▲大阪府　レモンさん　元気と優しさを合わせ持つ女のコ。

▲広島県　青龍大介さん　そのとおり、No.1は彼女でした!

◀愛知県　安藤雄児さん　上着を掛けるのはキミの役目。

第2位

藤崎詩織 926票

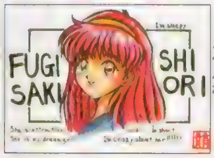
お弁当に負けた?

「あっ…」を始め、泣かせる言葉の数々が人気でも、完璧すぎて冷たいと思われたのが敗因？「声優＆アニメオタクになってしまった。詩織、責任取って俺と結婚して！」（茨城県　田向雄一さん）「将来女のコが産まれたら詩織と名付けよう（笑）」（広島県　白雪王子さん）

◀北海道　小松大輔さん　素敵なクリスマスイブ。

◀秋田県　しおりんりんさん　「あっ…」は無敵!

◀愛知県　浅井陽一さん　最っ高の笑顔だね。



◀福岡県　2ーさん　あっ、スペルが……。

◀茨城県　ホゲホゲ成さん　ゲタ箱前って感じ。

応募総数5313枚!!

ときめきキャラコン 結果発表!!

２月号の募集に対して、たくさんの投票ハガキが続々と編集部に集合した、今回のキャラコン。みんな本気の想いを込めて投票してくれたから、なかなかに熱いランキング結果が出たようですぞ。君の好きなあのコとあのイベントが、どんなランキングになったか？　延べ5313人の情熱で作り上げたキャラコン結果、ついに明らかになる！

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	SLG	価格	¥6,800(限定版:¥9,800)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	マウス メモリーカード(1ブロック)
発売日	95年10月13日(発売中)		

第3位 片桐彩子 806票

人気トップ3は揺るがず!?

彼女は気楽に付き合える性格が人気。「今年は初詣行ってないけど、『ときめき』で片桐さんと行きました」(埼玉県　ポンダチさん)「高校落ちても片桐さんです」(宮城県　片桐超LOVEさん)「英語教師が彼女なら成績は1から5だ」(京都府　國府田マリモさん)

◀青森県　柊まことさん　イラストのほうが鼻血モノ。

▲大阪府　仲川雅祥さん　チャルメラか…(記憶なし)。

◀大阪府　うららさん　マイク持ったら離さなーい。

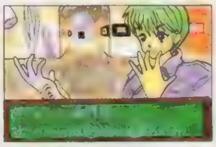
第4位 清川望 472票

女のコはハート、だよね

内に秘める女心に、みんなクラッときてるのね。「告白されたときは、27歳にもなって、不覚にも落涙したほどです」(徳島県吉本裕さん)「先日、寝言で『のぞみ〜』と叫んだらしい」(東京都　赤沢昇さん)

◀山形県　緒方将さん　こん棒は渡さないな。今度試そう。

◀愛媛県　沙月さん　そういえば清川さんって、後輩の女のコにモテそう。


▲埼玉県　今井敏也さん　触っただけでここまで折れる!?

第5位 美樹原愛 419票

"猫耳"の魅力で急浮上？

守ってあげたいと思わせるのが魅力のよう。「バストが1cmしか成長しないのもカワイイ」(兵庫県　平田修一さん)「好きになった人はゲームキャラだった」(長野県午前4時の風さん)

▶福岡県　水神流夢さん　メグと動物は絵になるね〜。

◀京都府　ガテラー星人さん　左上のサルが妙に気になる(笑)。

◀千葉県　アズミさん　愛(めぐみ、ではない)が込められてます。ええ。

6位以下 愛の深さは負けない!

6位	朝日奈夕子	288
7位	古式ゆかり	260
8位	紐緒結奈	132
9位	如月未緒	129
10位	鏡魅羅	98
11位	早乙女好雄	61
12位	伊集院レイ	45
13位	早乙女優美	33
14位	外井雪乃丞	19

6〜7位は親友漫才コンビ。朝日奈ファンには、顔が好きっていうのが他のコより目に付いたかな。「『ぱずるだま』で他人が朝日奈使ってると嫉妬してしまう」(埼玉県菅木純一さん)一方の古式イチ押しな人々は、口調や黒崎さんの声が好きだそーです。「彼女の声が1秒でも長く聴けることに幸せを感じる」(東京都　根岸帆和さん)8位の紐緒さんは女のコたちが大プッシュ。カッコいいコは同性にもモテますな。「ところで紐緒さんに告白されないと、世界はどうなるの？」(兵庫県　PUKUさん)9位の如月さんはラジオで好雄とくっついたのが響いた？　一途がウケてます。「好雄の文系学力なんて、たかが知れてるのに…(泣)」(東京都杉山弘晃さん)　10位鏡さんは「実はやさしい」がポイント。「最初は嫌いだったけど……」という方も多数なのが特徴でした。最後はまとめて11位以下を。ラジオドラマのおかげで「頼れる！」と株を上げた好雄、宝塚な感じで女性票獲得？の伊集院とランクインし、最後が優美ちゃん、外井の順となりました。外井はともかく、優美ちゃんが好雄の半分というのは……。

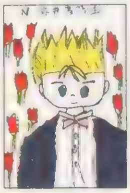
▲京都府　月子さん　見た目の印象で判断しちゃダメってことね。

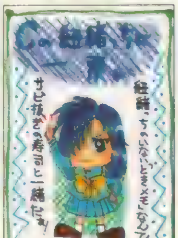
▲北海道　ライオン丸さん　忘れてないよ、美晴ちゃん！(←誤字)

▼東京都　日向さりささん　ミッフィ〜★

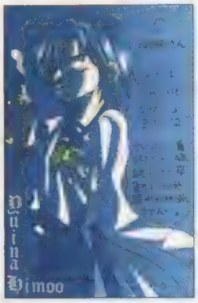
▼静岡県　鈴木新吾さん　……2万円？

◀神奈川県　上田祐司さん　好きな四字熟語は　うを？

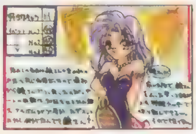

▶東京都　くまだ8さん　ほのぼの、してる……。

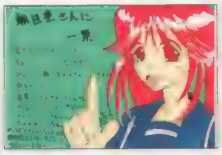


▼茨城県　まみこさん　1番告白に命かけてるもんね。

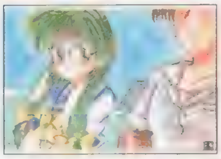

▶大阪府　鯨伏あいさん　紐緒さんってスパイシー。

▼大分県　天馬海馬さん　こういう光景、想像しちゃうよね。

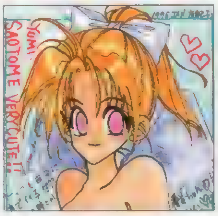



▲北海道　水無月みづきさん　順位落ちたでちゅ。

◀京都府　中村佳男さん　う、心当たりありそう。


▲千葉県　室谷友紀子さん　親近感がわいたようで？

◀鹿児島県　CLSひんぺえささん　微笑みがたまらんですぅ〜。



▲北海道　友紀子XXXさん　ハガキ下半分も載せたいのに。

▶東京都　篠崎めぐみさん　つなげてみたら、あらビックリ★

第1位

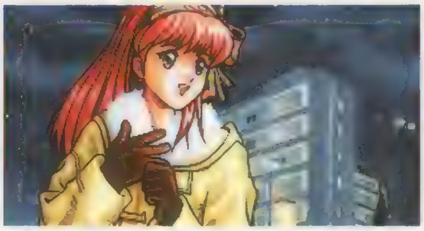
イベント部門

精神プチ切れ度No.1イベントは ㉚病気の看病 ダントツ!〈6806Pts〉

実はキャラ部門でも「このイベントで虹野さんに転んだ」との証言が多かったんですよ。
支持の理由で一番多かったのは、やはりあのひと言。「ずっと、カゼひいていたいな」。コレに皆さんコロッとイッてしまったようですねぇ。「男として、看病してあげたいと思いました」（神奈川県　望月伸一さん）「もー、理性失いました」（東京都　UIRIS.Oさん）「これのせいで、修学旅行の戦闘はやってない」（福岡県　三浦友和さん）

第2位

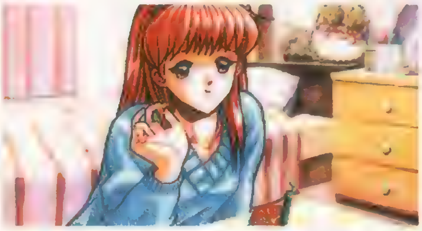
⑥ホワイトクリスマス〈5236Pts〉



人気の秘密は「わ・た・し」のひと言。セリフが心に残りやすいかどうかが、⑦との順位の差かもね。「詩織と俺は赤い糸で結ばれてるって感じ。いずれ本物の指輪をあげたいと思った」（島根県　角田勝美さん）「自分の頬が赤くなるのがわかった」（埼玉県　宮本豪さん）

第3位

⑦一緒に誕生パーティ〈4350Pts〉



⑥とのポイント差はわずか。どちらを1位にするか迷ったのが、詩織イベントがトップになれなかった原因か？「〝もう忘れちゃったのかな、あの時の気持ちまで〟というセリフが好き（青森県　斎藤洋一さん）」「これを見るためて・つ・や」（岩手県　中山貴司さん）

第4位

㉙中庭でお弁当〈4243Pts〉

同じお弁当イベントでも、学校という状況でこれに軍配。「このコは絶対に幸せにしてあげたい！とこれで決心した」（福岡県 金崎敬吾さん）

第5位

㉓プラネタリウムで熟睡〈3069Pts〉

あどけない寝顔にカタギリストはみんなクラクラ！「思いっきり彼女を抱きしめたい！って感じにさせてくれる」（京都府　中尾和寛さん）

第6位

⑤相合い傘で下校〈2282Pts〉

このイベントもグッとくるが、新イベントが強烈な分順位が下みたい。「神様がくれたプレゼントのようで一番好き」（宮城県 小竹友和さん）

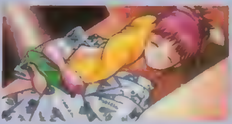
第7位

㊿ナイトパレード〈1850Pts〉

普段の彼女と違う一面にドキッとさせられるんだよね。「このイベントのセリフは一字一句ノートに書き留めてます」（鳥取県　山川雅之さん）

第8位

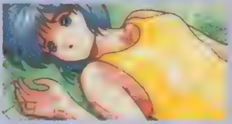
㊱お風呂上がりの浴衣姿〈1676Pts〉



古式さんと浴衣は絶妙にマッチしますから、ねえ？「縁日では浴衣を着てなかっただけに、やはりうれしかった」（兵庫県　大木雅史さん）

第9位

㉖プールでおぼれる〈1628Pts〉



虹野さんを守ってあげたいイベント・パートII！でも、気絶顔に少しドキッ（笑）。「もう少し気絶しててもイイのに……」（鳥取県　栃本寛人さん）

第10位

㊵ボーリング玉を大暴投〈1473Pts〉

ビックリした清川さんがキュート。正義感の強さが現れてるよね。「謝りに行くところが清川さんのイイところ！」（新潟県　下条ウランさん）

ベストテン圏外（11位～30位）

美樹原、鏡、紐緒、如月のイベントがそれぞれ11、17、22、30位に登場。優美は42位が最高でした。

11	㊻ムクと一緒	21	⑳カラオケに熱中
12	④観覧車が止まる	22	⑲宇宙人の襲撃
13	㊳無人島で雷	23	60捨て猫を拾う
14	㉕公園でお弁当	24	㉔外人と英会話？
15	㊷花の芽を見守る	25	⑱屋上でためいき
16	㊲彫刻を破壊	26	52スケートで転ぶ
17	㊽コートの下で腕を組む	27	㉝ベンチで編み物
18	㉛食虫植物に熱中	28	㉘迷子の面倒を見る
19	③背比べの跡	29	㊾UFOキャッチャーの達人
20	㊴植物に詳しい	30	⑩読書に熱中

※イベントの番号は、2月号のエントリー番号に対応しています。

ときメモ中毒者隔離病棟

あまりにディープなハマり方をした方々をさらし者……いえ、称えるためのコーナーがこちらでございます。みなさん望むところでしょ？

まずは組織票ですが、応募の際に禁止しなかったら、くるわくるわ！　枚数のトップ3は、305枚…午前4時の嵐さん、300枚…石黒晴久さん、215枚…泉博貴さんというランキング。100枚以上送ってきたのは他も合わせて7人でした。中にはただ枚数を稼ぐだけでなく、日々の壊れぶりを切々と語った赤沢昇さん、イラストを100枚以上送ったきたかべ智さんなど、内容を充実させた人も。財力と労力を好きなキャラに捧げてくれたのね、ううっ……。この他、血文字で投票したタカちんさんもキツイです。「サインくれなきゃ呪う」っていうのより、よっぽど恐いッス。彼女にふられた度乃万さん、頑張りましょう。大丈夫、彼女にキャラコンのハガキ書かせてた人もいますし(笑)。むぅ、みんな処置無し。

ふぞろいのハガキたち

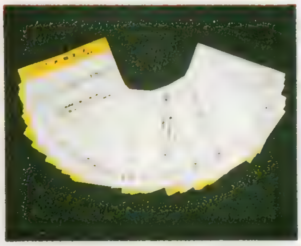
どんな形でも定形外郵便として届きます。だけど燃やしたり、のし袋に入れて送らなくてもええやん。

虹弁を作っちゃう人もいるんですよ

福岡県の笹原クンは、PS版イベントをもとに、虹野さんのお弁当を自作したそーな。彼は「みんなも弁当を自作して、あっちの世界へいこう！」とファンに呼びかけてまっせ。

ときメモ大辞典　総数110枚！

ただ枚数だけを送るだけじゃない、という心意気が素敵な、埼玉県の荻野さん。110枚のハガキを使って用語集を作ってくれたのだ。やはり愛のなせる技ですね。



総評と例のアレについて

キャラ部門、イベント部門とも虹野沙希ちゃんが頂点に輝くとは、まさにオドロキ！　彼女には詩織ちゃんが新イベントを2つ増やしても差を縮められなかったのだから、人気面では完全にヒロインの座を手にしたのでは？

ところで、多くのハガキに「がいない」という指摘があったのですが、実は予想通りです(笑)。の新イベントはハマるからねぇ、実際。勝手に関係に投票した人だけでも、かなり上位にランクインしました。しかし残念ながら、今はを登場させることはできないのよ。ファンの人、すまぬ。

サイン入り 画面写真当選者は！

最もディープだった東京都・赤沢昇、長野県・午前4時の嵐、静岡県・鈴木新吾。キャラ部門は神奈川県・片倉亮介、山形県・酒井真人、千葉県・天野裕信、埼玉県・きたかべ智、宮城県・泉博貴。イベント部門は東京都・花沢祥平、三重県・木下徳人、宮城県・竜の騎士、長崎県・土谷豊、東京都・滝田大和(敬称略)。以上の13名だ！　本当におめでとう!!

『ときめき』ジグソー新着情報

イラストとしてもかなり評価が高いジグソーパズル。その新作が4つリリースされる。右の写真のものと一番下のものが、500ピース。それ以外が300ピースだ。4つとも3月発売予定だから、それほど待たずにすぐ買えるぞ。値段はメーカー希望小売価格で500ピースが2,000円、300ピースが1,400円。ただし初回限定だから予約をしておくことをオススメする。全シリーズを集めている人は、今すぐお店にダッシュだ！

コスプレイヤーよ注目せよ！

全国のコスプレイヤーを支えるコスプレ専門ショップ「コスパ・ショップ」から嬉しいニュースが届いたぞ。なんと、あのきらめき高校の制服が発売されるのだ！　しかも夏服・冬服の2バージョンというこだわりがニクイ。発売は3月末予定だ。また、この制服を購入した人、先着100名に「きらめき高校」の校章をプレゼントしてくれるぞ。そもそもこの企画は「魔法騎士レイアース」の制服に続く、COSPA制服シリーズ第2弾。「レイアース」の方はすでに発売されていて、通信販売も受け付けているぞ。これらの制服を身に着けて、コスプレに燃えるのも1つの楽しみ方だよね！問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-11-1　泉屋ビル2F「コスパ・ショップ」
TEL：03-3770-3383
FAX：03-3770-9505

◀こちらは御存知の通り、きらめき高校の冬服。色合いも完璧に再現されているぞ。

◀こちらは夏服。なかなかカワイイ感じに仕上がっている。彼女に着せるってのはどう？

新要素の採用によって
よりテクニカルな思考が必要になったぞ!

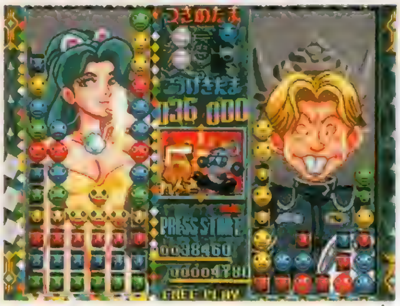
進め!対戦ぱずるだま

PS.I ♥ YOU!

パズルとしての楽しさもさることながら、インパクトの強いキャラクターが、これまたイカス！ リアクションやセリフの面白さでは、はるかに上回っているぞ。新キャラが増えて11人も選べるようになったぶん、攻撃だまのパターンが強いキャラと弱いキャラの差が大きい気がするんだけど、それも、前作からやっている人と初心者でハンデをつけるのにはちょうどいいでしょ。（チェリーとあたぼう、どっちを使うか迷っているTAC）

PS対戦ACTパズルの決定版ここに登場!

ＰＳの対戦パズルといったら、まずはコレでしょ、といった感じの『ぱずるだま』が、さらに楽しくなって帰ってきた。今回のポイントは、新しい３タイプの「たま」の登場。これをうまく使えれば、対戦でも１歩リードすることができるぞ。



▲あくだま、ぜんだま等は、オプションで出現しないように設定できるから、初心者でも安心。

1Pモード 料理の塔をめざせ!

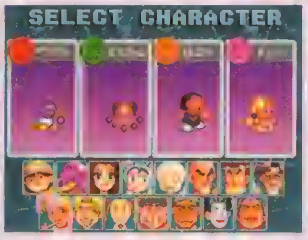
CPU戦では、１戦ごとの内容によってボーナススコアが加算される。このスコアによって料理の塔御招待の補助券がたまっていき、補助券が６枚になると料理の塔で待つボスキャラと対決、というシステムになっているのだ。クリア後には総合評価それらの総合評価で、キミの段位が判定されるぞ。

補助券をためろ!!

◀がんばって稼げば、3人ぐらいでボス戦に移行することも可能。

ひそかに熱い!『ころがしだま』

ぱずるだまとはまったく関係ないおまけゲームなのに、へたなボウリングゲームより面白いのが、この『対戦ころがしだま』。条件がそろうと、謎の必殺技が出ることもあるぞ。マルチタップ対応で（なくても可）４人までプレイ可能だ。



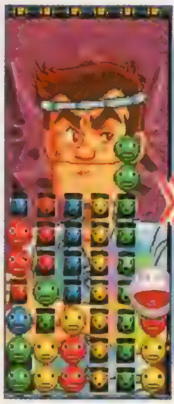
▲キャラによって、ボールの重さとの相性があるようだ。

◀必殺技が出れば、ストライクは確実。しかし、その条件は今のところ不明なのだ。

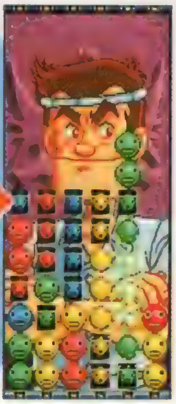
新登場の3つの「たま」の性質を覚えて活用せよ!!

ぜんだま

落としたところの周囲にあるこだまをおおだまにする。ピンチにはうれしいが、こだまを利用した連鎖を組んでいるときには、それを崩してしまう場合もあるので注意して使おう。



◀ぜんだま、あくだまは、ナナメ方向のたまも変化させる。

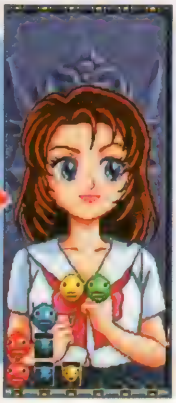


▶これが一つ来ただけで、形勢逆転ということもありうる。

あくだま

周囲のおおだまをこだまに変えてしまう。迷惑なたまだが、考えようによってはこだまによる連鎖を組むのに利用することもできるぞ。不要の時には、こだまのとなりに落とせばOK。

◀3つそろえても、あくだまによる変化が先なので消えない。



▶なるべく悪影響のない場所に置くように、心がけよう。

くいだま

隣でたまを消すと変化して、口の向いている方向のたまを食べていく。ピンチの時には穴掘りに使えるが、連鎖を組んでいるときは必要なたまを食われないように気をつけて処理しよう。

◀口の方向は、置く前の回転で変えることができる。

▶止まった地点で、最後に食べたのと同色のおおだまに変化。

 ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

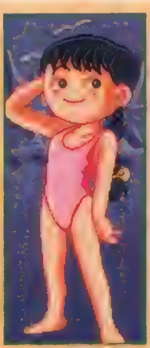
ジャンル	A・PZG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月1日		

プレイヤーキャラはやたらとユカイな11人!!

プレイヤーが選択できるのは、この11人。このゲームでは、相手キャラが連鎖したときに降らせるこだまのパターンを把握しておくことが重要。6人は前作のキャラの攻撃パターンを引き継いでいるが、残り5人は新しいパターンなので、しっかりチェックしよう。

▲対戦モードのキャラクター選択画面には、右下に?が。気になる…。

まこりん 5級



●9歳　小学3年生

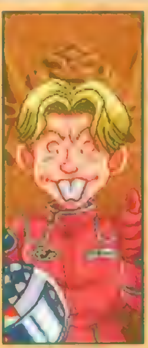
月日の過ぎるのは早いもので、いつのまにやら3年生。前作では練習モードに登場する最弱クラスのキャラだったのが、すこしだけ進歩したぞ。とはいえ、1色しか降らせられなかったのが2色になっただけだけど…。

ペンクロー 初段

●9歳　水族館勤務(ペンギンショー)

あいかわらずの水族館勤務だけど、最近は食べ過ぎによってかなり太ってしまったらしい。攻撃だまのパターンは前作と同じ(『ツインビー』ではマドカにあたる)。強さでいえば、中堅クラスのキャラクターだ。

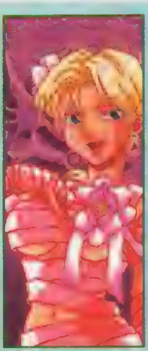
シェイ・シェイ 7級



●29歳　バイク屋

フィンランド出身の新キャラ。元F1レーサーだったが、事故のため引退してバイク屋をやっている。攻撃だまは、横に色をそろえて下からせり上げるだけなので、簡単に反撃される。文句無しに最弱のキャラなのだ。

チェリー 1級



●26歳　ナース

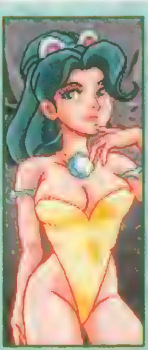
やたらと色っぽい、イギリス人の看護婦さん。この人の連鎖時のリアクションは、PSの規制に触れるのではとあやぶまれたほど。攻撃パターンは、縦に色をそろえて中央4列に降らせる。大量に送らないと、反撃されやすいぞ。

キョーちゃん 3段

●年齢不詳　???

その正体は、「科学じゃよ」のドクター中杉が送り込んだ操り人形。攻撃だまもドクター中杉(『ツインビー』のワルモン博士)と同じ。送ったこだまに、縦に穴を掘られると弱いので、くいだまの登場でやや不利になったかも。

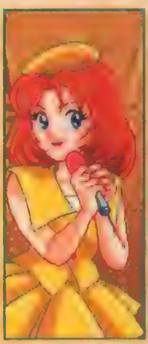
あたぼう 8段



●1歳　ユミちゃんの子供

5連鎖で、なぜか美少女に変身する超能力ベイビー。1歳にしてユミちゃん(『ツインビー』ならアップル先生)と同じ攻撃を身につけた天才だ。最強クラスのキャラだが、1、2連鎖の連続だと1色しか送れないので注意しよう。

沢田まゆ 2段



●19歳　高校4年生

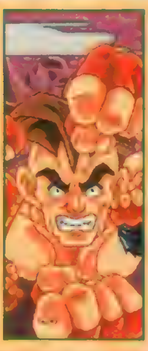
前作ではマジメな女子高生だったのに、イッキにコギャル化が進み、そのうえ留年までしている困ったヤツ。攻撃だまは前作どおり(『ツインビー』のライト)。かなりの数を送らないと、反撃されやすいのが難点。

ももちゃん 4級

●10万2歳　ワン次郎の父親

とぼけた顔をしているが、6連鎖で"デビルワン"としての本性(?)をあらわす。攻撃パターンは息子であるワン次郎(『ツインビー』ではツインビー)と同じ。対戦では超弱だが、CPUに対しては比較的ラクに勝てるのだ。

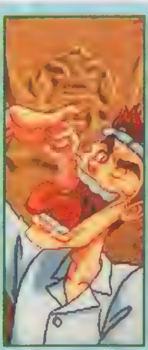
リョウ 6段



●29歳　格闘家

放浪の格闘家。最近は正義の味方で生計をたてているらしく、6連鎖時にその姿を見ることができる。前作どおり(『ツインビー』のパステルにあたる)の攻撃だまのパターンは、小連鎖でも確実に相手にダメージを与えられる。

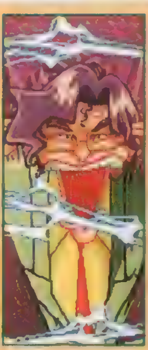
政 2段



●35歳　寿司屋板前

江戸前の寿司職人だけあって、やたらと威勢のいい新キャラ。赤と青2色だけで3つずつ交互に並んだ攻撃だまは簡単に反撃されそうに見えるが、じつは反撃が大連鎖にならずに3、4連鎖で止まってしまうことが多い。

大月先生 5段



●32歳　高校教員

「プラズマですよ~!」を決めゼリフとする、元・物理学助教授。ドクター中杉のお墨付きだけあって、上下からこだまを送るパターンは、相手にとってはイヤな攻撃。だが、大連鎖じゃないと、攻撃の量がハンパになるのが欠点。

各キャラクターの攻略からウラワザまで、すべてが出そろった観のある『闘神伝2』。トドメの紹介は、ボスキャラ2体と隠しキャラ2体を大攻略! パーフェクトコマンド表付きだ!!

闘神伝2

究処中 ACT

PS,I LOVE YOU!

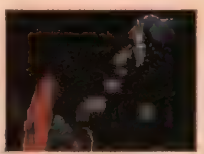
「2」のキャラクターの中では、トレーシーとヴァーミリオンがお気に入り。トレーシーの動きがもうひとつで、必殺技のアクションや使い勝手の悪さが残念なところ。でも、帽子にホットパンツはうれしかったのだ。ヴァーミリオンは、なんといっても武器の銃! 対戦では強すぎてつまんないけど、対COMでプレイすると気持ちイイのなんのって。コイツは対戦格闘ACTに新たな旋風を巻き起こすかもね。 (ももんが・J・さとちー)

超強力な4キャラをドーンと大攻略

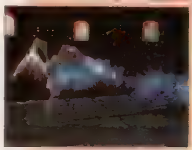
Uranus ●ウラヌス

ウラヌスの特徴は、飛び道具を放つ弓と大きな翼だ。弓による必殺技のイーグル・レイジがあるが、ウラヌスの場合、通常の武器攻撃(武器ボタンを押すだけで出せるのは大きい)も飛び道具なので対COMや対戦では楽な通常技を使おう。

また、彼女のジャンプ強キックは、空中で止まることができる。これは対COM戦で有効。敵の頭上で止まるようにジャンプし、クルクルと旋回しているときに武器攻撃で下にいる敵に飛び道具を当てるのだ。リングサイドのうまい位置で旋回すると、COMが勝手にリングアウト負けになってくれることもあるぞ。

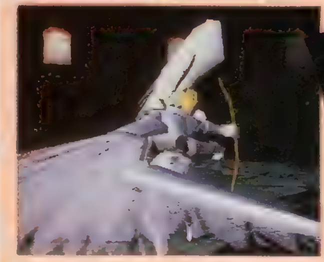


▶ジャンプ中の武器攻撃も飛び道具なので、垂直ジャンプや跳び込みで使うと反応した敵にヒットするぞ。

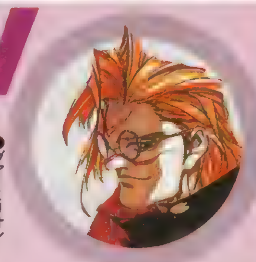


◀飛び道具のイーグル・レイジ。遠距離で効果的な攻撃だ。

▼中間距離では、リーチの長いしゃがみ強キックが強いぞ。



Vermillion ●ヴァーミリオン



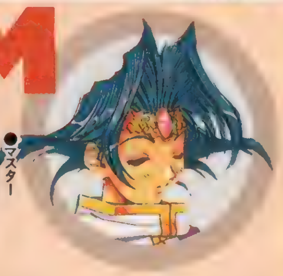
すべてが謎に包まれた、黒装束で不気味、それでいてかっこいいヴァーミリオン。彼の強力な武器といえば、通常攻撃でも絶大な威力を発揮する2丁の銃だ。しかも、弾丸の飛んでいくスピードがはやすぎて、画面には映らないほど。この攻撃は、対戦ではもちろん、強いCOM相手にも間合いをあけて武器攻撃をしているだけで簡単に勝つことができるぞ。究極宝技のピースメーカーも銃による攻撃で、ジャンプして空中から乱射する強力な必殺技。間合いを計ってバンバン狙っていこう!

◀コイツの銃はハンパじゃなく強い! オススメは弱攻撃だ。

▶攻撃範囲が広い必殺技の硫酸かけ。近距離戦で使おう。

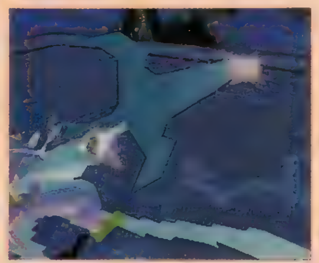
▼強武器攻撃がショットガン。両手に銃なんてかっこいい〜!!

Master ●マスター



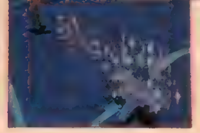
ラスボスのマスターと戦った人なら分かると思うけど、彼はメチャクチャ強いのだ。彼の必殺技デリートがとにかく強く、間合いを広げてこれさえ連射していれば対COM戦は楽勝! しかも、敵の飛び道具を一方的に打ち消して攻撃できるため、敵の攻撃を気にせずに攻めることが可能なのだ。この必殺技は、連続で武器の剣と気の弾を交互に飛ばすために、敵にガードされてもリング外への押し出しを狙うこともできるのだ。

また、敵に接近されたらしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションが有効。敵がダウンしている間に、必殺技の間合いをとるといいぞ。



▲コレが、ちょ〜強いデリート。これだけでOK。

▶足元を狙うシュレッド。



◀究極宝技のハルマゲドンはホーミングする。積極的に狙っていこう!

Sho ●ショウ

前作にも隠れキャラとして登場したショウ。エイジの兄ということで、彼の使う通常技、必殺技はエイジによく似ている。さらにカインの必殺技も兼ね備えているので、その実力はトップクラスなのだ。接近戦では、しゃがみ弱キック→立ち弱斬り→立ち強斬り(キャンセル)→飛翔斬・改のコンビネーションで大ダメージを与えることが可能。間合いが開いている場合は、烈空斬(ショウは2発弾が飛ぶ)をガンガン打ち込むのだ。敵が側転してきたら、重ねるようにしゃがみ強キックを合わせればOK!

▲これは、闘神奥義の炎魔烈爆砕。前方に気のバリアーを張って敵の攻撃を防ぐ。

▲困ったときの秘伝必殺技、万鬼猛襲剣。敵の起き上がりに重ねるように出すとイイぞ。

©TAKARA 1996 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1996

ボスキャラ使用コマンド タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、1Pコントローラで「L1、L2、△、R1、R2、□」と入力する。成功するとカーソルの色が青に変化し、キャラ選択の"?"でウラヌス、マスターが使用でき、その後、2Pコントローラで「□、R2、R1、△、L2、L1」と入力するとヴァーミリオンとショウが選択可。

COMMAND PERFECT LIST

『闘神伝2』で使用可能なボスや、隠しキャラクターを含む戦士たち全15人の必殺技コマンドの総まとめ。秘伝必殺技はもちろん、闘神奥義までばっちりフォロー！ 使い慣れたキャラクターばかりで遊んでないで、たまには他のキャラクターを練習してみるのも楽しいぞ。(コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向)

◀トレーシーの闘神奥義、I.M.Cがさく裂!! 肩口から敵に体当たりするかっこいい必殺技だぞ。

▶エリスの秘伝必殺技、フレンチキッス♡ かわいいんだけど、このキッスはちょっと喰らいたくないな

◀ソフィアの究極奥技、ラブ・ラバー。彼女に触れた者は、ボコボコにされてしまうのだ。コワ〜イ……。

イラスト／ことぶきつかさ

EIJI[エイジ]	
裂空斬	↓↘→+武器
飛昇斬・改	→↓↘+武器
骸割り	←↓↙+武器
流星脚	空中で↓↙←+キック
蹴撃弾	↘+キック
闘:炎刃修羅破	→↓↘→↓↘+強武器
秘:百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+強武器
究:地獄門	攻撃ボタン4つ同時押し

SOFIA[ソフィア]	
オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←+武器(空中でも可)
サンダーリング	↓↙←+武器(空中でも可)
ラトルスネーク	↓↘→+武器
ラブ・シャワー	←↙↓↘→+キック
闘:サラマンダー	→↘↓←↙←→←+強武器
秘:コールミークイーン	→←→←+強武器
究:ラブ・ラバー	攻撃ボタン4つ同時押し

FO・FAI[ホー・ファイ]	
曇発破	→↘↓↙←+武器
喝砲烈	↓↙←+キック
曇々発破	空中で→↘↓↙←+武器
曇怒呼車	←↙↓↘+武器
曇破	↓↙←+武器
媚露和了	←→+強武器
闘:怒呼怒呼曇怒呼車	↓↘→←↙↓↘←+強キ+弱武
闘:曇風鈴虎	←↖↑↗→+強キ+弱武
闘:曇々斑々曇斑々	強キ・弱武・弱キ・強武+→
秘:怒々曇発破	→←↙↓↘→←+強武器
究:轟怒曇	攻撃ボタン4つ同時押し

MONDO[モンド]	
豪力雷神	空中で↓↘→+武器
豪力風神	←↙↓↘→+武器
疾風上段突き	↓↘→+武器
疾風下段突き	↓↙←+武器
豪力天舞	→↓↘+武器
疾風天突き	←↓↙+武器
闘:狂力邪紅烈舞	→↖↑↗←→↘↓+強キック
秘:超力大仏滅	↓↘→↓↘→←+強武器
究:超力門土砲	攻撃ボタン4つ同時押し

GAIA[ガイア]	
牡丹	←↙↓↘→+武器
扇	↓↙←+武器
燕	→↓↘+武器
朧	↓↙←+キック
月の輪	←→+強武器
闘:魔龍刃	↑↖←↙↓↘→+強武器
闘:五十嵐	↑↖←↙↓↘→+強キック
秘:業火の紅	→↘↓↙←↙↓↘→+強武器
究:罰	攻撃ボタン4つ同時押し

RUNGO[ラングー]	
大地の怒り	↓↘→+武器
大地の雄叫び	→↘↓↙←+武器
大地の目覚め	→↓↘+キック
風と太陽の怒り	→↓↘+武器
無茶蹴り	↓↙←+キック
撲殺踏み込み撃ち	←→+武器
闘:爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→+強キック
秘:大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+強武器
究:大陸撃沈弾	攻撃ボタン4つ同時押し

CHAOS[カオス]	
非道ドリル	←↙↓↘→+キック
残酷カッター	→↘↓↙←+武器
無道ラン	→↓↘+キック
邪道ウェーブ	空中で↓↘→+武器
外道ガス	↓↘→+武器
地:地獄轟火	→↘↓↙←→←→+強キ+弱武
地:地獄爆破	→↘↓↙←↓↘→+強キ+弱武
地:地獄蝶	→↘↓↙←↙↓↘+強キ+弱武
地:地獄山姥	→↘↓↙←→↓↘+強キ+弱武
地:地獄粉砕	→↘↓↙←↓↙+強キ+弱武
秘:木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←+強武器
究:超無惨搾り	攻撃ボタン4つ同時押し

KAYIN[カイン]	
ソニック・スラッシュ	↓↘→+武器
デッドリー・レイズ	→↓↘+武器
ショルダー・クラッシュ	↓↙←+キック
レイジング・サン	空中で↓↙←+キック
アッパー・グライド	↘+強武器
闘:レインボー・スプラッシュ	→↘↓←↙←→←+強キック
秘:ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→+強武器
究:ヘルズゲート	攻撃ボタン4つ同時押し

ELLIS[エリス]	
ソアー・ウィンドウ	→↓↘+武器
ホーミング・スワロー	↓↙←+武器
アーク・スラッシュ	空中で↓↙←+武器
シックル・ダンシング	空中で↓↙←+キック
ロリポップ	↓↙←+武器
闘:スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→+強武器
秘:フレンチキッス	→←→←+強武器
究:キスキスキッス	攻撃ボタン4つ同時押し

DUKE[デューク]	
サザンクロス	←→↘↓+武器
デス	↓↘→+武器
ヘルム・クラッシュ	空中で↓↘→+武器
コフィン	↓↘→+キック
ハード・ローズ	→↓↘+武器
闘:エンジェル・ティアーズ	→↘↓↙←→↓↘+強武器
秘:ジ・エンド	↙↓↘→←+強武器
究:グランド・クロス	攻撃ボタン4つ同時押し

TRACY[トレーシー]	
エレクトロ・シャドウ	←↙↓↘→+武器
ジャック・ポット	↓↙←+キック(空中でも可)
エレクトロ・スパルタン	→↓↘+武器
ハニー・ムーン	→↓↘+キック
キング・スレイブ	←↓↙+武器
エレクトロ・ダイナマイツ	↓→↘+武器
闘:ブルッド・チーク	→↘↓←↙←→←+強キック
闘:I.M.C	←→→+弱キック+弱武器
秘:クレイジー・プラネット	→←→←+強武器
究:ペイルスライダー	攻撃ボタン4つ同時押し

URANUS[ウラヌス]	
ファイヤー・ホーク	→←→←+武器
スワニー・スワップ	→↓↘+キック
イーグル・レイジ(上段)	↓↘→+武器
イーグル・レイジ(下段)	↓↘→+キック
秘:フェニックス	↓↘→←↙↓↘→+強武器
究:コカトリス	攻撃ボタン4つ同時押し

MASTER[マスター]	
デリート	→←→←+武器
シュレッド	←↙↓↘→+武器
イレース(対空)	↓↙←+武器
イレース(対地)	↓↘→+武器
リセット	→↓↘+武器
秘:ラストジャッジ	↓↘→←↙↓↘→+強武器
究:ハルマゲドン	攻撃ボタン4つ同時押し

VARMILLION[ヴァーミリオン]	
メガ・ブーム	↓↙←+武器
硫酸かけ	→↓↘+武器
究:ピースメーカー	攻撃ボタン4つ同時押し
秘:ヴァームザリッパー	↓↘→←↙↓+強武器

SHO[ショウ]	
烈空斬	↓↘→+武器
飛翔斬・改	→↓↘+武器
死昇斬・弐	←↓↙+武器
絶滅斬	↓↙←+武器
呪精魚	↓↘→+キック
閃光牙	↓↙←+キック
彗星脚	空中で↓↙←+キック
月光扇	↓↑+キック
龍撃弾	↘+キック
究:地獄門	攻撃ボタン4つ同時押し
秘:万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+強武器
闘:炎魔烈襲砕	→↘↓←↙←→←+強キック
闘:自らを殺つ	←↙↓↘→↘↓↙←+強武+弱キック

闘神奥義の簡単な出し方

ヴァーミリオンとショウが使用可能な状態で、1Pコントローラで「R1、R2、□、L1、L2、△」を入力する。成功すると音が鳴り、カーソルの色が緑色に変化する。コンフィグ画面でL、Rボタンを〝必殺技〟に設定しておくと、試合中にL、Rボタン同時押しでコマンドが複雑な闘神奥義を簡単に出すことができるぞ。

攻略編最終段階！　これさえ読めば108人すべて集められる。また、なるべく仲間を増やさないという、一風変わったプレイもフォローしちゃうぞ!!

幻想水滸伝

発売中　RPG

PS I love YOU!
今回で「幻想水滸伝」の攻略はひとまず終了。とりあえず108人の仲間を全員揃えることはできたかな？　仲間集めだけのゲームじゃなく、いろいろな意味で遊べるRPGなので、１回のクリアで終わりにしないで２～３回プレイしてみてほしい。バーンの生死でちょっぴり変わるエンディングを確かめるとか、今回紹介するような最少人数でクリアしてみるとか、バリエーションを変えてプレイしてみると楽しいよ。　(PON)

108人の仲間をすべて集めるために

仲間集めの基本

❶行ったことのある町に戻ってみる

まず本拠地を手に入れたら、行ける範囲の町や村をすべてまわってみる。そして、もう行く必要のない場所でも、本拠地が大きくなったら再度訪れてみよう。イベントが進むと現れるキャラもいるので要チェック！

❷未参加キャラの存在を忘れない

▶条件のあるキャラは、後で必ず仲間にしよう。

話しただけでなく、ある条件を満たしていないと仲間にならないキャラもいる。そういったキャラは、メモすることをオススメするぞ。あと図書館の古い本をチェックすることも忘れずにね。

❸仲間集めはイベントの合い間に

１つのイベントが終わった後、パーティが主人公１人だけになるときが仲間集めのチャンスだ。いろんなキャラを仲間に加えて町や村を歩き回ろう。ただし、ゲーム後半のセーブは慎重にね。

◀主人公以外のキャラを外せるときが絶好の機会

❹本拠地の城レベルを把握する

キャラが仲間になるタイミングと、城レベルの関連はとっても深い。ある程度の条件は満たしていても、城レベルが低いだけで仲間にならない場合もあるからだ。城レベルが高いだけで仲間になるキャラもいるぞ

レベル	必要な人数	開設される施設
1	1人	約束の石板、道具屋、宿屋、倉庫、風呂、テレポート、鍛冶屋ＬＶⅠ、鍛冶屋ＬＶ２、エレベーター
2	31人	鑑定屋、防具屋、賭場、帰還魔法(瞬きの鏡)、壁画、鍛冶屋ＬＶ３、鍛冶屋ＬＶ４、決定音の変更
3	46人	紋章師の店、図書館、サウンドテスト、鍛冶屋ＬＶ５、ウインドウ枠の変更
4	90人	豪華な主人公の部屋

城レベルを知る目安は風呂に入ること!

風呂は城のレベルにしたがって豪華になる。城レベルを判別する方法は他にもあるけど、風呂に入るのが一番手っ取り早いのだ。下の写真を参考にね

仲間にしにくいキャラクターをしっかりフォロー

クロウリー

クロン寺院（過去の洞窟）の隠し通路の奥で瞑想している。まずは探し出すのが先決。城レベルが４になっていないと仲間になってくれないので、レベル４になったら再度来よう。

◀大体、矢印の通りに移動していけば、クロウリーがいる部屋に行けるぞ。

セイラ

セイラと話したら１度町の人全員と話す。道具屋で砂糖を買い、物差し→塩→醤油→石鹸と物々交換し再びセイラと話す。

▲気分はわらしべ長者。町の人と話しまくろう。

レスター

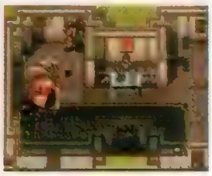
キーロフの町で、２軒の民家にあるシチューを味見しよう。すると、レスターがクン・トーの家に出現するので話す。

▲洗濯物がかけられている２つの家に入ろう。

▲ユーバーに会えずに、くやしがってるはずだ。

ペシュメルガ

ネクロードを倒した後、本拠地の城レベルが４になると、最上階のネクロードがいた場所に出現するようになるぞ。



▲この場所に出現する。出るまで何度もトライ！

クライブ

城レベル４になってからリコンの町に入ると、８分の１の確率で宿屋に出現する。現れるまで町を出たり入ったりしよう。

メース

城レベル４になったらマース、ミース、モース、ムースをパーティに入れて話す。最後の戦いでビクトールとフリックがパーティに入ると仲間にできなくなるので注意。

◀やはり、弟子４人が勢揃いして頼んだら、嫌とは言えない!?

レオン・シルバーバーグ

レオンが「マッシュによろしく」と言ったらそれを伝え、マッシュの手紙をレオンに届ける。ただし、シャサラザード攻略前で、マッシュが自宅にいることも条件。

◀このメッセージが出たら、本拠地に戻ってマッシュに伝えよう。

はみだし石板
意外と知られていないのがソフトリセットのウラワザ。コントローラのL1＋R1＋セレクト＋スタートを同時に押し続けると、ソフトリセットがかかってコナミのロゴ表示画面まで戻ることができる。ＰＳのロゴ２つが表示されないだけなのであまり意味がないかも知れないが、手元でリセットできるのは便利だぞ。

Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	95年12月15日(発売中)		

フリーキャラクターを網羅する!

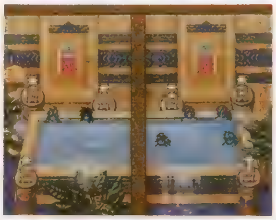
フリーキャラクターとは、イベントで強制的に仲間になるキャラ以外で、帝国将軍の４人をのぞいた合計58人の猛者のこと。108人目指してチェックだ！

城レベル	キャラクター名	仲間になる場所	仲間になる条件	備考
レベル1以上で仲間になるキャラ	チャンドラー	クワバの城塞	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	道具屋
	マリー	セイカ	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	宿屋
	オニール	セイカ	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	
	セルゲイ	カク	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	エレベーター
	ロック	コウアン	レパントの屋敷内にいるので、話しかける。	倉庫
	メグ	カク	ジュッポをパーティに入れた状態で話しかける。	
	アントニオ	セイカ	仲間にしたマリーから愚痴を聞いた後、話しかける。	
	ローレライ	コウアン	主人公のレベルが25以上になっていること。	
	カイ	ガランの城塞	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	
	マース	大森林の村	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	鍛冶屋〔ＬＶ１〕
	サンスケ	大森林の村	本拠地を手に入れた後、話しかければ仲間にできる。	風呂
	ビッキー	大森林	本拠地入手後、大森林を歩いていると出現。話しかけて仲間に。	テレポート
	ミース	ドワーフの村	すでにマースが解放軍に入っていれば、話しかけたとき仲間になる。	鍛冶屋〔ＬＶ２〕
	テンプルトン	焼けたエルフの村	焼けたエルフの村でのイベント後、再度村に入ると出現。話しかけて仲間に。	水滸図
レベル2以上で仲間になるキャラ	ガスパー	カク	チンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つこと。	賭場(チンチロリン)
	シーナ	セイカ	レパントをパーティに入れた状態で話しかける。	
	アップル	セイカ	パンヌ・ヤクタ城攻略後、マッシュの家に出現するので話す。	
	ゴン	コボルトの村	クロミミをパーティに入れた状態で話しかける。	
	フー・スー・ルー	コボルトの村	食事代10000ポッチを代わりに払ってあげること。	
	ルビィ	コボルトの村	キルキスをパーティに入れて話しかける。キルキスのレベルは35以上必要。	
	ヘリオン	テイエン	話しかければ仲間にできる。	帰還魔法(瞬きの鏡)
	エイケイ	テイエン	主人公のレベルが40以上になっていること。	
	ジャバ	リコン	ひいらぎマスターが落とす"名無しのつぼ"を入手し、鑑定させること。	鑑定屋
	チャップマン	アンテイ	話しかければ仲間にできる。	防具屋
	ミーナ	アンテイ	主人公が踊りに適した防具（トウシューズなど）を装備して、一緒に踊ること。	
	エスメラルダ	アンテイ	ソニエール監獄に出現するマジシャンが落とす"オパール"を入手し、渡すこと。	
	イワノフ	スカーレティシア城	スカーレティシア城を攻略した後、話しかける。	壁画
	メロディ	キーロフ	カレッカで入手できる"おとの封印球"を渡すこと。	決定音の変更
	ブラックマン	カレッカ	畑の芽を踏まないように話しかけること。	
	カゲ	秘密工場	契約金20000ポッチを支払う。	
	キルケ	ロリマーの城塞	ロリマーの城塞でのイベント後、再度訪れると出現。話しかけて仲間に。	
	ムース	戦士の村	マース、ミース、モースをパーティに入れた状態で話しかける。	鍛冶屋〔ＬＶ４〕
	クロイツ	竜騎士の砦	ハンフリーをパーティに入れた状態で話しかける。	
	ヴァンサン・ド・ブール	モラビア城	モラビア城攻略後、再び城の牢まで行き、話しかけること。	
レベル3以上で仲間になるキャラ	ロッテ	リコン	猫(ミナ)探しを頼まれたら、カクにいる猫を捕まえてロッテに渡す。	
	ジーン	アンテイ	話しかければ仲間にできる。	紋章師の店
	クロン	アンテイ	スカーレティシア城を攻略した後、話しかけると仲間にできる。	
	クインシー	ガランの城塞	仲間の人数が80人以上になっていること。	
	カシオス	スカーレティシア城	ミルイヒをパーティに入れた状態で話しかける。	サウンドテスト
	セイラ	キーロフ	町の中で物々交換をして、"せっけん"を入手すること。	
	ジョルジュ	キーロフ	カード合わせゲームで新記録を出すこと。	ミニゲーム(カード合わせ)
	レスター	キーロフ	２軒の民家にあるシチューを味見をしてから、クン・トーの屋敷に行く。	
	アンジー	湖賊の砦	タイ・ホーをパーティに入れた状態で話すとイベント発生。戦闘に勝つこと。	
	レオナルド	湖賊の砦	湖賊の砦での戦闘イベントに勝つと、アンジーとともに仲間になる。	
	カナック	湖賊の砦	湖賊の砦での戦闘イベントに勝つと、アンジーとともに仲間になる。	
	ウィンドウ	戦士の村	クロン寺院(過去の洞窟)で入手できる"まどの封印球"を渡す。	ウインドウ枠の変更
	マルコ	戦士の村	コイン当てゲームで5000ポッチ以上勝つこと。	ミニゲーム(コイン当て)
	モーガン	クロン寺院	話しかければ仲間にできる。	
	ユーゴ	クロン寺院	クロン寺院(過去の洞窟)で入手できる"戦国絵巻"を渡す。	図書館
	ゼン	クロン寺院	"赤い花のたね"、"青い花のたね"、"黄色い花のたね"の３つを買い集めて渡す。	
	フウマ	竜騎士の砦	砦の外壁に隠れているので、見つけて話しかける。	
	マクシミリアン	北の関所	モラビア城攻略後、北の関所に行くと出現。解放軍への志願を受け入れる。	
	サンチョ	北の関所	モラビア城攻略後、北の関所に行くと出現。マクシミリアンと一緒に仲間に。	
レベル4	クライブ	リコン	町に入ったとき、８分の１の確率で宿屋に出現。話しかけると仲間にできる。	
	レオン・シルバーバーグ	カレッカ	セリフが変化した後、"マッシュの手紙"を渡すとイベントが発生。イベント後、仲間になる。	
	クロウリー	クロン寺院(過去の洞窟)	過去の洞窟にある隠し通路の奥の部屋にいる。話しかけて仲間に。	
	ペシュメルガ	ネクロードの城	ネクロードを倒した後、もう１度最上階に行くと出現。話しかけて仲間に。	
	メース	シークの谷間	マース、ミース、モース、ムースをパーティに入れた状態で話しかける。	鍛冶屋〔ＬＶ５〕

遊び心でいろいろ試そう!　あんなコトやこんなコト

●呪われた風呂へようこそ

長時間入っているとゆでダコ状態になったり、しょうべん小僧を飾ると頭上に水が滴ったりと、いろいろ楽しいお風呂。しかし、のろい人形６体とらくがきを２枚飾ってみよう。すると不気味なＢＧＭが流れ出し、背筋も凍るような風呂になってしまうのだ！　１度お試しあれ。



▲呪い人形の目が光り、らくがきの目からは血の涙が……。風呂の水まで凍っているようだ。

●最少人数クリア

フリーキャラクターを一切仲間にしないで、最少人数でクリアするのも面白い。本拠地の施設が全然揃わなかったり戦争イベントが辛かったりするけど、それを楽しむのも一興だ。

◀最後の戦争イベントなのに、魔法使いが一人しかいない。これはキツイ！

このプレイをするときに注意しなきゃいけないポイントは、パンヌ・ヤクタ城攻略後の選択肢で「城に戻る」を選ぶこと。そうしないと大森林でビッキーが仲間になってしまうからだ。それからヘリオンを仲間にしなくても、宝箱を開ければ「瞬きの鏡」は入手できるぞ。ちなみに編集部で試した最少人数は45人（主人公含む）だ。２回目のプレイにいかがかな？

はみだし伝言板

レパントが仲間に入ってから、レパントの屋敷を玄関から入り屋根裏から外に出る。するとダンジョン内でザコキャラが出現しなくなるのだ。無傷のままボスのところまでたどり着きたいときに便利だぞ。元に戻すときは、再びレパントの屋敷を通り抜ければＯＫ。ただしバグる可能性があるので注意しよう。

読んで極楽、見せてあげる
電撃のコミックス新刊!
電撃コミックスEX
3月10日発売
JAJA姫武遊伝①
作画／衣谷 遊　原作／中村うさぎ　定価690円
ひょんなことから人間界に舞い降りた、
魔界の5人の悪ガキ共が、オエドの町を舞台に大暴れ!!
電撃コミックスEX
3月10日発売
女神天国（めがみパラダイス）SP
転校生はアイドル女神編
うらべ・すう　企画・原案／女神天国建設委員会
定価980円
オリジナルキャラクターを加えた、コミック第2弾!!
女神候補NO.1は誰の手に!?
電撃コミックス
エルフを狩るモノたち③
矢上 裕
定価560円
好評発売中
現世の日本に帰るため、
3人組はエルフを脱がす!!
FIRE BLADE（ファイヤーブレード）
破邪戦士レオ
作画／石田 走　原作／榊 涼介
定価560円
好評発売中
魔王・信長を倒すべく、
破邪戦士たちが立ち上がる!!
電撃コミックスEX
闘神伝2
大友紀弥
定価880円
人気格闘ゲーム「闘神伝2」のストーリーコミックが早くも登場!!
3/10発売
テレビアニメ版コミックス
神秘の世界エルハザード②
定価920円
行き着いた先は、神秘の世界。
オリジナル原画をコミックに!
3/10発売
スターピンキーQ②
作画／只野和子
原作／眠田 直
定価980円
3/10発売
宇宙に旅立つ
星野はるか、
果たして地球の
危機は救えるのか!?
©TAKARA
©1995 AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・電撃社
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130（主婦の友社営業部）

つかめ！怒涛の話題作！！

電撃文庫／3月10日発売！

東京SHADOW④ 朱の迷宮

著／西谷 史
イラスト／若菜 等+Ki
定価520円

話題のファンタジック・ホラー、衝撃の最終巻！

失踪した舞の行方を追って、全長30キロにおよぶ地下水路に潜入した貴之たちを、待ち受けるものは何か……!?

●ラジオドラマ『東京SHADOW』好評放送中！
文化放送／毎週金曜25:00～25:30

●ドラマCD①～③
ポリスターより好評発売中！
●プレイステーション版ソフト
タイトーより発売予定

【好評発売中！】 定価各520円

東京SHADOW1 赤い稲妻

東京SHADOW2 黒い蝶

東京SHADOW3 灰色の闇

モンスターポリス 人造人間の涙

著／富沢義彦
イラスト／福田道生
定価560円

バイオ技術の落とし子か？　伝説の再臨か？危険な無国籍都市に現れた、心優しき怪物たちが悪に挑む！

世紀末都市の闇を、モンスターポリスが走る！

3月30日発売！

ソーサラー狩り 爆炎ハンター⑥ 黒衣の聖母

あかほりさとる
イラスト／臣士れい　予価500円

シリーズ最高の感動がここに！

平安京鬼の乱 JAJA姫武遊伝！②

中村うさぎ
イラスト／衣谷 遊
予価520円

大人気

魔界ファンタジー最新作！！

メディアワークスの単行本

第2回電撃ゲーム小説大賞
<大賞>受賞！

ブラックロッド

積層都市に立ち上がる黒杖の男――。
公安局・魔導特捜官<ブラックロッド>現わる！

鮮烈デビュー！

古橋秀之　カバーイラスト／雨宮慶太　小B6判上製　定価1,400円

たちまち大反響！

「電撃大作戦」で
ラジオドラマ好評放送中！
文化放送・毎週土曜26:00～26:30
ラジオ大阪・毎週土曜21:00～21:30

ラジオドラマがCDに！

3月23日 CDシネマ1 ON SALE
CD:VICL-8182　2,800円

●CDシネマ2/4月3日発売　●CDシネマ3/4月24日発売●サウンドトラック/4月発売予定
発売・販売:ビクターエンタテインメント株式会社

c1995 古橋秀之／メディアワークス／ビクターエンタテインメント／バンダイ

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)

1995年度下半期完全保存版

特集：美少女ソフトカタログ

～半期に一度のスペシャルH特集～

95年10月から、今年の3月までに発売される98系＋Windows対応の18禁美少女ゲームを約100タイトル完全網羅。もちろん、ウワサのWin95対応、最新超過激ソフトも載ってます

エッまさか…、ホント…？　あんなすごいことも、こんな変なことも起きている、激動のゲーム業界、正しく読んで、正しく楽しむための秘密情報満載。

表紙は雛形あきこチャンだ!!

連載企画もますます好調！！

デュアン・サーク

深沢美潮の書き下ろし本格ファンタジー小説第2弾！

RPGリプレイ 傭兵伝説クリスタニア

物語はいよいよ風雲急を告げる…

電撃王

4月号　3月8日発売
予価580円

見て楽しめるビジュアルゲームマガジン

電撃PCエンジン

4月号　好評発売中!!　特別定価 ¥720

特集

女の子4人のイベントをバッチリ紹介
同級生2

ストーリー後半部分を徹底レポート!!
銀河お嬢様伝説ユナFX

特報

FXオリジナルビジュアルの真相に迫る
ドラゴンナイト4

バトル&アニメーション画面独占公開!!
女神天国II

新連載

「ときめきメモリアルの謎」がパワーアップ
ときメモ探偵団

別冊付録

PCエンジンソフト全666タイトルをジャンルごとに完全網羅
PCエンジンファイナルソフトコレクション上巻

いよいよ連載スタート!!

キャラクターデザイン 七瀬葵＋ワールドデザイン 近永健一

読者参加ラブロマンス **セラフィムコール**

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社営業部)

いつも笑ってるからって
あんまりなめたまねしてると
ぶちのめしますよ
覚醒が始まる。新たなる戦士として、新たなる操手として。
果たして何が有効なのか？ 全ては体が覚えているはずだ。
やられないための、本当に強くなるための覚醒が、始まる。
★電撃PS★
宇宙一計画
作戦その2
勝ち抜くための戦闘読本
鉄拳2
ガンダムVer.2.0
ギャラクシーファイト
アドヴァンストV.G.
あすか120%
ヴァンパイア
電撃プレイステーションF2
3月15日発売
今後の電撃ＰＳスケジュール
3/15　増刊・電撃プレイステーションF.2
3/30　月刊・電撃プレイステーション5月号
4/中　増刊・電撃プレイステーション?
4/30　月刊・電撃プレイステーション6月号

より深く、ためになる最強のゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー

Part-1 8本 & Part-2 34本

the DEEPER ザ・ディーパー

*レビュアー自己紹介のテーマ……最近よくみる夢は?

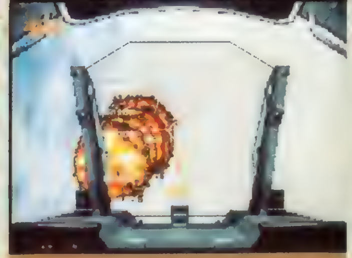
ポリスノーツ

■コナミ■AVG
■1月19日■¥6,800

サスペンスタッチのアドベンチャーゲームの移植版。3DO版同様、豊富なCGアニメーションがウリ。

SIDEWINDER (サイドワインダー)

■アスミック■STG
■1月26日■¥5,800



3Dフライトシミュレーション。6種類の実機により、ミッション、トレーニングの2モード楽しめる。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

最近見る夢というと、悪夢が多い。現実にイヤな事が多いせいなのか、イヤな夢ばかり見ます。で、この悪夢の感覚というのをうまくゲームで出せたら、これほど怖いゲームもないと思うんだけど…また、そんなゲームがとても作れないのも分かっているのが悲しいところ。何かうまい手ないかなぁ。

ポリスノーツ 85

ゲーム内容に関してはほとんど文句はない。ただ、シューティングシーンの難易度などが若干高いので、人によってはかなり苦労するのではなかろうか。あとAVGとして見るなら、もうほとんど文句のないできだが、もともとの志が遙かに高く、映画に近いレベルのエンタテインメントを狙っているゲームであることを考えると、コマンド選択と強制的なストーリー展開のバランスが若干悪いと思う。だが、お勧め品。

SIDEWINDER 60

「エースコンバット」のややマニアックな上級編を狙っているのはわかる。実際のところグラフィックなどは上だし、かなりできもいいと思うのだが、どうもいまいちバランスが悪いのが問題。練習編の難易度が異様に高くて、本編より難しかったり、あと操作で「ヨー」の動きがおかしかったり、通常のモードだと視界が悪すぎるが、それならと視界を広くすると必要な計器が消えたりと細かい不備が目立つ。惜しい。

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

最近はプライベートでもPSのゲームばかり。『幻想水滸伝』の最少人数クリアや、『スパロボ』の退却ボス落とし(ブンドルやガルンロール等の途中でいなくなるボスを倒す)なんかに燃えてます。我ながら偏ったプレイスタイルだとは思いますが(笑)。夢は…見てるはずなんだけど思い出せないなぁ。

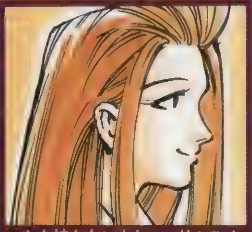
ポリスノーツ 85

クリアするまでの11時間、作品世界にどっぷりとハマれた。AVGではあるのだがアクション性の高いミニゲームを何度かクリアする必要がある関係で、人によってはエンディングを見るのが大変かもしれない。コントローラのみでのプレイではアクションシーンがつらいため、マウスも必需品か(私は併用した)。伏線の張り方はうまいものの物語的に腑に落ちない点があったり、誤字があまりにも多すぎる点が気になった。

SIDEWINDER 60

「本格派のフライトシミュレータ」として見ると、挙動のあやしいところがあったりして物足りないし、「気軽にドッグファイトを楽しめるフライト物」として見ると操作が煩雑すぎる。どっちつかずというか中途半端なのだ。もっと割り切った方がよかったのでは? アナログスティックでのプレイが前提のゲームとも思えるのだが、肝心のスティックの発売が延びている。このゲームにとって不運としかいいようがない。

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

昔は手でパタパタ飛びながら宇宙旅行して、太陽についているドアから地球に戻ってきたり、ふたり組のギャングに誘拐されたのに車から身を乗り出して大はしゃぎ、なんていうおバカな夢を見てたなあ。最近は満足に夢も見れない生活。ゲームミュージックが子守歌になってます。ZZZ…。

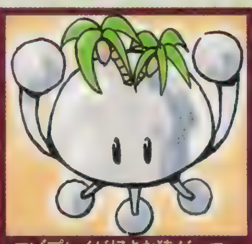
ポリスノーツ 70

ストーリー自体おもしろいし、ゲーム部分も適度にあるから、ハラハラしながらアニメを見ている感覚。コマンド総当たり的な要素が強く、ムービーはいっさいとばせないので、ゲームだけをサクサク遊びたい人にはあまり向いていないのかも。あと、ストーリーが1本道だけど途中の展開が目まぐるしく変わるから、それはそれでOKなのかな。まあ、女の子のムネを触りまくれるってだけで買いって人も多いでしょう。

SIDEWINDER 70

方向キーを入れると機体がぐるぐる動いてしまうので、照準を敵に合わせるのが大変。でもそれはあくまでもプレイし始めた時点でのこと。いったんコツをつかんでしまえば、いとも簡単に敵を撃ち落とせるようになるし、敵のミサイルはちょっと機体を傾けるだけで避けられる。本物に近い感覚やスリルを楽しみたい人よりも、ゲーム感覚で楽しみたい人に向いているかも。ミッションはたくさんあるから長く遊べるはず。

メタルライター MUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

「すずきゆみえ」がデビューしたら、CD買ってカラオケで歌うこと。ささやかな夢ですな。ゲームのサンプル版に入ってるデビュー曲(?)が気にいってしまいました。ところで今月はゲームではない作品が多く、まだ僕の中でそんな作品に対する基準ができていないので採点を控えたものがあります。

ポリスノーツ 80

サンプル版ではバインバインに揺れまくっていた胸ですが、発売直前になってSCEのチェックが入り、ほとんど揺れないものになってしまった。これもH規制ってヤツでしょうか。この程度のことでダメを出すSCEって、キン○マの小さいメーカーですな。3DO版を持っている人にはあまりオススメしませんが、初めてプレイする人にはいいかも。展開にひねりがないのが惜しまれるけど、個人的には好きな作品です。

SIDEWINDER 50

おお～っ、懐かしい。「エアダイバー」みたいなコックピット。アスミックだからタイトル変わっても、アレのシリーズだということはよくわかる。で、いざプレイしてみると、フライトシミュレータ。しかもムズイ。このタイプのゲームは苦手(「エースコンバット」は除く)なので、かなり手こずってしまった。敵は速いのに自機がトロイので、なかなか狙いがつけにくかったりするし、イマイチ魅力を感じないな。

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにおすすめのタイトルの点数は赤色で表示されます。

第4次スーパーロボット大戦S

■バンプレスト■S・RPG
■1月26日■¥6,800

ＳＦＣの人気シリーズの移植版。ＰＳ版では、戦闘時にアニメと同じ声優がしゃべるのが最大の特徴。

昔のアニメのロボットに思い入れのある人なら絶対に買いの超面白ゲーム。ＳＦＣ版と比較して音楽がやや納得が行かないとか、アクセスのあるぶん戦闘がわずかに遅いといった弱点もあるが、なんと言おうとＳＦＣの定価の約半分で、声が出てバランスがやや改善されたゲームが手に入るのだ。これほど得なゲームも珍しい。あえて言うなら、どれだけ高くてもいいから全員がしゃべる限定版のようなものが欲しかった。

90

操作性はある程度洗練されているが、もっと使いやすくできたはず。大量のデータを扱う作品だけに不満が残った。戦闘アニメのスキップ不可やマウス未対応な点も残念に思う。ただ、（人を選ぶとはいえ）プレイしていて楽しいゲームなのは確かなので、ＳＲＰＧが好きでこれらのロボットアニメに思い入れのある人ならば、思い切りハマれるだろう。クリアするのに40～50時間は楽にかかるので、覚悟しておくように（笑）。

90

実はロボット系はあまり詳しくないんだけど、どんどん愛着が涌いてくるＳＬＧの登場キャラが、昔懐かしのアニメのヒーローなら、なおさらファンにとって思い入れバッチシのはず。私でも一度プレイすればストーリーがおもしろくて、システムもかなり充実しているのはわかるし、有名な声優さんたちが当時のままにしゃべってくれるだけですごいゲームだと思う。ただ、戦闘のテンポの遅さが気になったんだけど。

75

使えない奴は育てない。当たり前ですね。でも「第３次」の頃から始めたのが、ニュータイプ（強化人間含む）＆ダイターン＆ゲッター封印プレイ（場合によって使わざるをえない状況もある）。しかもクリスやキース、牧場ひかるなど、使えない奴軍団を編成して戦うのだ。クリスなんて、原作でアレックスをぶっ壊されただけあって、原作通りの腕を発揮します。バーニィは幸運と自爆覚えて使えるのに。頼むよ、クリス。

90

DESCENT（ディセント）

■ソフトバンク■STG
■1月26日■¥6,400

３Ｄタイプのアドベンチャーシューティング。360゜自在に動く自機を駆って全33面を探索していく。

３次元であることを徹底的に生かしているし、スピード感も抜群だし、ゲーム内容はイカすし、ちょっとムービーが変なのを除けば、個人的にはほとんど文句がない。だが、まず問題なのが、３ＤのＳＴＧなので、内容がやや一般性に欠けること。そして次に、完全に自由に動ける上にグルグル回ることになるので、簡単に酔うこと。それから、最初のボタン配置がどうも使いづらい操作であることなどを考えて、この点数。

85

前後左右上下というすべての方向が同レベルで処理されている画期的な作品。ポリゴンを自在に操る、新世代機ならではのゲームといえるだろう。操作が複雑になってもおかしくないシステムだが、ちょっと練習するだけでなんとかなってしまう（自機を自在に操れるレベルになるには、もう１～２段階苦労することになるか）点も素晴らしい。個人的には例によって酔ってしまい、クリアできる日が来るのか疑問だが（笑）。

80

慣れないうちは自機の平衡をオートにしていないと、方向キーを入れ間違えるたびに自機がグルグル回ってしまって方向がわからなくなる。ゲーム酔いしやすい人には地獄かもしれない。コツをつかめばなんていうことはないけど、それまでがキツイ。しかも、ヒット・アンド・アウェイで戦うのがこのゲームの基本なのに、反応が敏感だから敵に当たりづらいし。難易度の高さもピカイチ。腕に自信がある人は挑戦してみて。

60

首が安定してない赤ん坊のようにフラフラした画面がダメ。この画面の動きに合わせて自分の頭もついついフラフラと動いてしまうので酔ってしまいそう。ワイヤーフレームによるマップ画面にしても、立体的思考が鈍い僕の頭では、どこでどうつながってるのか把握できなかったりするしね。でも１番簡単なモードでは、それなりに進めるし、探索の楽しみはあるかも。ＴＶＣＭを見ると、オモシロそうだけどな。

50

デストラクションダービー

■ＳＣＥインターナショナル■ＲＣＧ
■2月9日■¥5,800

車をぶつけあう破壊の快感が楽しめる異色のカーアクション。通信ケーブルで対戦、協力プレイも可。

いかにも洋モノのゲームらしく、内容は単純なのだが、メチャクチャに面白い。車をぶつける（ぶつけられる）のが途方もなく爽快。だが問題なのはともかくロードが遅いこと。このハンパではない遅さには参った。もともとがパソコンのゲームなので、その作りをそのまま持ってきているのだと思うのだが、やはり家庭用での作りに直してほしかったところだ。ロードでイライラしない人ならおもいきり勧められる。

80

“洋ゲー”１作目にふさわしい、独特の味を持った作品。ところどころに感じられる独創性（このゲームならではの激突）が魅力的だ。20台もの車が画面内でグチャグチャと激突を繰り返すにも関らず、ほとんど処理落ちしていないのもすごい。俯瞰視点やレーダーが欲しくなったが、もしかすると視界が狭い方が盛り上がるのかもしれない（笑）。通常のレースモードもプレイできるが、こちらはおまけと考えるべきか!?

70

このゲームの敵車ってすんごいイジワル。ちょっと減速したりコースアウトしただけで、あっという間にボコボコのタコ殴り状態に。でもいくらゲームオーバーにされてもリプレイを見て大笑いできちゃうのが不思議なところ。迫力満点のグラフィックや、１位になるためにはテクニックよりも運が重要なんてところなんか、バリバリに洋ゲーしてて最高。一回ごとにコース選択し直さなくちゃいけない所がちょっと面倒だけど。

80

まともに走らせてくれない、という点でテクニック追求型の「リッジ」とは対局の位置にあるＲＣＧ。そのため人によってはイライラすると思うけど、ゴチャゴチャしたレース展開に「バカ」を感じられれば楽しめるはず。中でも自分の車だけを狙って襲いかかる数十台の敵車から逃げ回るだけのモードが超熱い。「誰よりも速く」というＲＣＧの一般的なタイムアタックの概念とは根本的に違うので注意してください。

80

ナムコミュージアムVOL.2

■ナムコ■ＥＴＣ
■2月9日■¥5,800

ナムコの名作古典ゲームシリーズ第２弾。『ゼビウス』『マッピー』など懐かしの６タイトルを収録。

今回のラインアップは「Ｉ」よりも有名なものが多いし、おまけに隠しゲームまで入っていてお得感は間違いなくある。ただ「ゼビウス」の横画面モードでちょっと上下の処理が甘いのは気になった。あと、これは個人的な感想になるが「マッピー」が入っていたのは嬉しい。ただ、「Ｉ」の時にも書いたように、このゲームの本当の価値は、どちらかというと資料的なモノであって、やはりゲーム内容ではないと思う。

85

前作より「今やっても楽しいゲーム」がそろっているので私は楽しめた。移植度も心なしかアップしているように感じられたし（音関係が記憶にあるものとまったく同じだったことには感動した）。画面上下が隠れてしまう「ゼビウス」、コントローラではまともにプレイできない「キューティＱ」など、くわしく見ていくとつらい要素もいくつか出てきちゃうけどね。でもこの価格で７つ（笑）ものゲームが遊べるのはおいしい。

90

何から何まで懐かしくって、良い。しかもこのラインナップをこの値段で買えちゃうなんて超お買い得。ソル捜しやかぶと割りに燃えていたゲーマーくんなら見逃す手はない！　前作と比べてシステム面で大きな変更点はないけれど、まあゲームの中身だけでＯＫってやつかな。ただ、アーケードモードにすると画面の下部分が消えてしまってガックシのゲームも。縦型専用モニターじゃなきゃ遊べないなんて、そんな殺生な。

75

なんだか妙な移植。「ギャプラス」は敵の攻撃が自機に近すぎるし、「ゼビウス」は画面外に自機が隠れてしまう。移植度についてはあまりこだわらない（オモシロければいいので）方針だけど、プレイしてて違和感がありすぎる。でもコレクターズアイテムとしての資料的価値の部分に魅力があるのは確か。デキはどうであれ僕は買う。それにしても「グロブダー」って、今思えばすごくシビアなゲームだったんですね。

60

今月の総評

ついに懸案の模様替え後の第1回。PART1は発売前人気が高く、読者の注目度の高い作品や多くのレビュアーが評価した方が良いと思われる作品を中心にしている。PART2は分野的に特殊なモノや、ゲームではないソフトを中心にとりあげている。今後もより早く鋭いゲーム評価記事を目指して努力していくので、ご愛顧のほど、よろしく。

さて今回のPART1は最近になく佳作が揃った。『第4次』の高得点は、不満点はあるものの質の高さを証明しているし、『進め！対戦ぱずるだま』の点の高さは、価格の安さも考え合わせると、コストパフォーマンスの抜群の高さを示している。最近、中心価格帯とされる¥5,800を下回るものがぽちぽち出ているけど、一方で¥7,000を超えるソフトも後を絶たないので、レビューの記事を参考に後悔のないようにしていただきたい。

スナッチャー

■コナミ■AVG
■2月16日■¥5,800

PCエンジン等で人気のサイバーパンクアドベンチャーの移植版。オリジナルのビジュアルも追加。

進め!対戦ぱずるだま

■コナミ■PZG
■3月1日■¥4,800

連鎖が楽しい『ぱずるだま』のPS第2弾。今回は人気のアーケード版のオリジナルキャラを使用。

岩崎啓真

『第4次スーパーロボット大戦S』、『進め！対戦ぱずるだま』、『ポリスノーツ』はまず間違いなしのお勧め品。この3本はまずはずさないと思う。『ディセント』は一般性の問題はあると思うが、ゲームとしては面白い。『スナッチャー』もまず間違いないところ。問題は『デストラクションダービー』と『HARDROCK CAB』。一般性はないが、一度はプレイしてみてほしいと思うので、友達のところなり店頭なりで確認してほしい。

スナッチャー　80

やはり今見るとゲームの古さが目立つのだが…面白いものは面白い。基本的にはPCエンジン版の移植なのだが、速度が圧倒的に速いことと、音が良くなっていることで、よりストーリーに集中してプレイできるのはオイシイ。文句として、グラフィックの色の塗りがダサいこと。はっきり言ってあまりいいできとは言い難い。今まで他機種版をプレイしたことがなくてAVGが好きなら、プレイすることをお勧めする。

進め!対戦ぱずるだま　90

落ち物パズルの傑作である「対戦ぱずるだま」の新バージョン。若干フィーチャーが追加され、前作よりもさらに「一発逆転」の可能性が増えて、結果的に熱くなっている。前作の問題だったロード時間なども完全に解決され、ともかく面白いので、落ち物が嫌いでない限りは買っても絶対に損はしないだろう。ただ、キャラの癖が非常に強いので、グラフィックの嫌いな人は楽しめない可能性があるのは付け加えておく。

ウォルフ中村

今月、私がもっともハマったのは『第4次スーパーロボット大戦S』。正直な話、ゲームとしての完成度は、必ずしもトップクラスというわけではない。戦闘シーンは時間ばかりかかるし、操作性（主に検索関係）に関してもかなり不満だったりする。アイテム集めや退却ボス落とし、より効果的なレベルアップ等のためにセーブ＆リセットを繰り返し、1つのマップを2時間くらいかけてクリアする…なんて私のプレイスタイルも、とっても不毛。でもハマった。

スナッチャー　80

メッセージウィンドウが文章を表示する前後に上下にスライドする、前に選んだコマンドのカーソル位置を覚えていてくれない（常に選択肢の一番最初にカーソルが合ってしまう）、射撃シーンで斜め方向に入れづらい（コントローラでプレイした場合）などなど、システム的にややつらいものがある。ぼやけた感じのグラフィックも『ポリス』を見た後では違和感が残る。ストーリーがすごくいい作品だけに非常に残念だ。

進め!対戦ぱずるだま　90

前作になかった「ぜんだま」や「くいだま」がゲームをよりスリリングなものにしている。上級者は、見ていて思わずため息が出てしまうほど美しい連鎖を見せてくれるのだが、それだけうまくシステムがデザインされているということなのだろう。しかし正直なところ、私のレベルではこのシステムは複雑になりすぎたという印象の方が強いのだが。おまけとして入っている「ころがしだま」の対戦も、また熱い（笑）

なんでもゆうこ

今月はあまり私好みのソフトがなかったけれど、一番笑えたのが『デストラクションダービー』。敵車にぶつけられるたびに車体はボコボコになるわ、コントロールが利かなくなるわで、既成のレースゲームにはなかった爽快感が味わえます。一度お試しあれ。もうひとつお勧めのソフトは、『進め！対戦ぱずるだま』。おまけのボーリングが実にいい味出しててグッドです。個人的には『ナムコ2』が良かったなあ。『マッピー』ばかり遊んでた気もするけど…。

スナッチャー　65

ストーリー部分は長々とコマンドの選択を繰り返して捜査をしているだけなので、ちょっとだけ退屈かな。ちょっとした会話の中に、けっこう重要フラグがあったりするから、結局コマンド総当たりするハメになってしまう所もツライ。逆に戦闘イベントでは、ドキドキさせてくれるような演出が多くて、楽しくプレイできた。ただ、イベントとイベントの間のストーリーが長いから、何となく不完全燃焼ぎみなんだよなあ…。

進め!対戦ぱずるだま　80

新しいルールが加わってどうかなと思っていたんだけど、前作同様にわかりやすいし、難易度も易しいからパズルゲームの初心者にもお勧めできる。前作のルールで遊べるのもウレシイし。ただしボスは手強い。相当やり込まないと勝てないんだな、これが。オプションのボーリングゲームは、専用のキャラがいたり、ボールの重さを変えられたりと結構凝っていてオマケにはもったいないくらい。対戦すると燃える、燃える！

メタルライター MUKU

最近『スナッチャー』のように安易な移植作が多いけど、「安定Cの爆発（『ダビスタ』用語）」みたいな血統を超えた突然変異の大化けPSオリジナル作品を望んでます。でも今回のオススメは、やはり「安定A」の良血馬『第4次』だったりして。年末には超良血の『FFVII』が控えてるけど、これらの良血持ち込み馬だけじゃなくて、オリジナルの父内国産馬ソフトにも頑張って欲しいものです。（一部『ダビスタ』ファンにしかわからない表現があります）

スナッチャー　65

全体に漂う緊張感や、ストーリー展開は『ポリスノーツ』以上のものがあるんだけど、今プレイすればやっぱり古くさいかな。「ポリス〜」はムービー使用によって、パソコン版から大きく変化を遂げた。でも、この「スナッチャー」にはPSならではのアレンジというものがない。残酷描写の制限というマイナス要素があるなら、そのかわりにPS版としてのウリを導入すべきだったはず。安易な移植って感じがする。

進め!対戦ぱずるだま　80

相変わらずオモシロイです。でもなんとなく前作ほどの熱さを感じないな、と思い前作をやってみたり、最近出たCDを聞いてみると、その理由は曲ではないかと。前作のピンチ時の「ガンバレ、ガンバレ」って曲は、わりと早めに流れ、自分では大丈夫と思っていても、なんだかあせらずにはいられないものがあった。でも今回、ピンチの曲はホントにヤバイ時点で流れるので、勝ち負けが決まる前の盛り上がりに欠ける。

電撃PSソフトレビューtheDEEPER

Part-2

最近のPSソフトのリリース状況に対応するために、いままでのレギュラーのレビュアーに加えて、数名のPart-2メンバーが参加。競馬やパチスロなどの特殊なジャンルへも専門的に対応できるように充実を図っていくぞ。当面は若干の増減がありそうだけど、メンバーを固定化し、信頼性を上げていくので、よろしく！

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
レビュアーの紅一点。『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意。評価はややきびしめ。

メタルライターMUKU
自分の好きなゲームは普通の人にク○ゲーなどと言うが、その実わりと正統派の評価をする。私生活は破綻寸前。

テレクラ大王
MUKUを人生の先輩と仰ぐだけあって、やはり刹那的な生き方をしている無頼派ライター。競馬モノに強い。

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意種目。

ジュピター平吉
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌ではおもにカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

元アニキ入道
「アニキ」と呼ばれるのをなぜか嫌う、元アニキ編集者。トイレにもゲームギアを持っていく携帯マニアでもある。

ちくちりくん
過激な中身と穏やかな外見がミスマッチなニクい編集者。パソコンの中にギャルのCG画像を大量に持っている。

ウキキ松崎
電撃PCでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

TAC☆
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティになんでもこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目はきびしい。でもギャルゲーも好き。

がんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉いライター。『ピヨピヨ』などを担当。

F.BROS◇C
某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなすらしい。

NINKU-忍空-

■トミー
■対戦ACT
■95年12月22日
■￥5,800

フジテレビ系で放映中の人気アニメを格闘ゲーム化。名シーンを楽しむモードもある。

なんでもゆうこ
ストーリーモードは上級でプレイしても簡単にクリアできるレベルで、このジャンルの初心者にも勧められる。アニメ版の名場面で構成されているから、コレクションにいいかもしれない。全体的にちょっと短めなのが残念だったけどね。2プレイヤー対戦は、ガードひとつとってもキャラごとに特色があって種類も豊富なところがウレシイ。コマンドの早入れに夢中になって、長く遊べたので、ファンならいいかも。
70

メタルライターMUKU
戦闘時のコマンドはいろいろあるけど、攻撃は忍空技、防御は回避。これだけで勝てたりもする。パンチやキックで攻撃のアドバンテージを取って忍空技の奥義2発というパターンだと、あっという間にカタがついちゃうしね。攻撃に奥の深さはないけど、年齢層を考えればこれで良かったのかも。ただストーリーモードが短すぎるのは不満。キャラ別のエンディングが見れる「釈迦の証し継承編」の方が楽しいです。
65

アジャイル ウオーリア

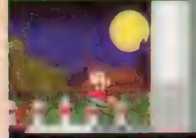
■ヴァージンインタラクティブ
■STG
■1月13日
■￥5,800

戦闘爆撃機で、世界中で起こるさまざまなミッションをクリアしていくシューティング。

岩崎啓眞
一見画面をぱっと見ると「凄いフライトシミュレータ系」だが、実は3Dで撃ちまくるバリバリのシューティング。本格性を期待すると拍子抜けするが、頭をからっぽにできる楽しさがある。操作性は若干重いが「エースコンバット」に近いボタン設定なので、プレイした人なら楽に遊べる。あと音楽とムービーは秀逸。ただ、マップが分かりづらく、かつ難易度は若干高めだと思うのでこのテが好きな人以外には勧めない。
75

メタルライターMUKU
ミッションクリア型のフライトシミュレータSTGだけど、「エースコンバット」のようなものを期待すると裏切られます。ミッション説明のムービーには期待させるものがあるものの、いざ飛んでみると戦闘機のはずなのになぜかヘリのような動き。スピード感がまったくなく、なんだかフワ〜っとしたフライト感覚が妙ですね。マップを画面に表示しても、ゴチャゴチャしてわからない。爽快感もあまり感じられない。
45

クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!（それダメっす）



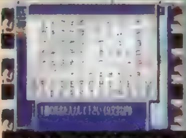
■小学館プロダクション
■TBL
■1月13日
■￥5,800

週刊スピリッツで人気だった中川いさみ原作のマンガがボードゲームになって登場。

なんでもゆうこ
アニメ版の声優さんがしゃべりまくって初めのうちは賑やかで楽しかったんだけれど、しばらくするとその読み込み時間がうっとうしくなってきてしまう。多人数プレイができるゲームに待ち時間があるのは仕方ないけど、どうしてもこのゲームのテンポが気になったなあ。それからプレイヤーはなかなか思った通りに進めないのに、コンピュータはどんどん進めるなんて、ちょっとズルイ感じがしてひっかかった。
55

城 イドム
アニメ版はよく知らないので、原作の魅力がどこまで再現されているかはわからないけれど、なかなか楽しいノリのゲームにしあげられている。ゲーム内容はミニゲームで味付けされたスゴロクなのだけれど、展開が単調なので飽きやすいかもしれない。あと、COMがあまりに強すぎて、人間ではまったく太刀打ちできないのが非常に残念。ここでの点数は、4人で遊ぶ場合を前提にして付けたことを付け加えておくね。
55

競馬最勝の法則'96 Vol.1



■コピアシステム
■ETC
■1月13日
■￥6,400

PS初の競馬予想ソフトの最新データバージョン。'95年10月までのデータが入っている。

メタルライターMUKU
メモリーカードをメーカーに郵送すると、最新のデータに書き換えてくれるサービス（有料）はいい試み。でも最新ってどこまで新しいんでしょう。競馬は毎週開催されるので、どの時点のデータが入っていつ送り返されるのか、という点を明確にしてほしい。でもこれはかなり評価できるシステムだと思う。前作はシースルー画面のために文字が読みにくかったが、今回はちゃんと読める点も○。でも入力はめんどくさい。
？

テレクラ大王
基本的な思考ルーチンは「'95」とあまり変わってないくさい。上がり馬を重視して前走で大敗しちゃった有力馬を軽視するところとか、過去にレコードを出した馬を押すところとか。で、実際やってみても当たるもんじゃないですな。だいたいテンと上がりの3ハロンのタイムを入力しないで予想しようってのが間違っているような気もするけど…。データが最新のものが入っているらしいんですけど、もう、古いですよコレ。
45

ハイオクタン

■ＥＡＶ
■ＲＣＧ
■１月13日
■￥5,800

武装されたホバーカーを操作して戦っていく、シューティング感覚の３Ｄレースゲーム。

岩崎啓眞

ゲーム内容は決して悪くないし技術的にはかなりのレベルなのだが、どうもイマイチなのはなぜだろうと思って考えたのだが、結論としては要素が多すぎるのだと思う。レースの中で敵を撃つわ、近道は探すわ、アイテムは取るわと忙しすぎるのだ。もうちょっと要素を絞ってシンプルにまとめた方が良かったと感じた。あと、メニューの系統があまりに味もそっけもないのと効果音のできがイマイチなのが気になった。

70

元アニー手入道

ロード中の画面やフォントのデザイン、暗そうな世界観にテクノなＢＧＭ、やっぱりブルフロッグだ、ピーター・モリニューは天才だね！　なんて思ってしまうファンの期待を裏切ってくれてアリガトウ。断言しますけど、半日くらいなんにも考えずにコントローラを握りしめていられる洋ゲー・ジャンキーの方にだけ、お勧めします。独特の浮遊感も、そこはかとなく漂うゲーム性も、せっかちな人には絶対楽しめませんから。

55

「占都物語」その１

■東北新社
■ＥＴＣ
■１月19日
■￥5,800

「九星占術」、「タロット占い」、「姓名判断」など、３種類楽しめる占いソフト。

メタルライターMUKU

なんでもゆうことの相性を占ってみると、最悪の相性になった。お互いにダメなところしか見てないとか、水と油の関係だとか、けっこう当たってたりして笑ってしまいました。ただ、３種類ある占いのうちの一つ、タロット占いだけは運まかせという感じであまり信憑性がないような気がする。占いソフトとしても演出面が希薄で、「ピタグラフ」に遠く及ばない。占いって、雰囲気を演出することも必要だと思うんだけどな。

？

城イドム

収録されている数種類の占いを見わたせば、姓名判断や相性占いなどは一通り試してみたくなる。ただ、占いソフトなので入力作業は単調だし、その成果も結果表示だけなので、飽きやすいのはしょうがないかな…。もう少し付加価値が設けられていないと、占いに興味を持たないユーザーにはツラいと思う。占いが大好きで、入力することに返ってくる答えを見るだけで楽しい、という人なら買ってもいいだろう。

55

闘牌伝 アカギ

■マイクロネット
■ＴＢＬ
■１月19日
■￥4,980

「別冊近代麻雀」の人気マンガ「アカギ」。そのＶシネマ版をもとにゲーム化された。

ウォルフ中村

ストーリーモードの上級をクリアした（所要時間は３時間ちょっと）。合間に登場するムービーはすごくキレイなのだが、ゲーム本編との関係があまりにも希薄すぎる。登場人物こそ同じものの、クリア条件がムービーとは無関係に設定されているのは…。操作性も「捨てた牌や鳴いた牌を見るにはボタンを押した上で画面をスクロールさせる必要がある」など悪い。視点がやたらと切り替わるのもつらいし。フリー対戦もイマイチ。

45

ジュピター平吉

まずムービーの美麗さにビックリ。ただ、対局に勝利する条件とストーリーとの関係がいまいち不明なのが残念。麻雀ゲームとしてはテンポもいいし、操作性も悪くなく、いい感じ。キャラによる性格付けもよくできてる。ただ、わりと堅実派が多いのか、こちらが安い手でリーチをかけてもガンガン降りちゃって、ノーテン罰符のほうが実入りがいいなんてこともしばしば。リアルな麻雀が楽しみたいって人にお勧めかな。

65

フローティングランナー　～７つの水晶の物語～

■エクシングエンタテイメント
■ＡＣＴ
■１月19日
■￥5,800

かわいらしいキャラクターによる３Ｄアクション。シンプルな操作性がうれしい。

なんでもゆうこ

制限時間がなくなると即ゲームオーバーになっちゃう所がツライ。かといってアイテムを無視して進んでいくとボスにはまず勝てないし、距離感がつかみにくいので、ジャンプでミスを連発なんていうこともしばしば。さらに敵がわらわら集まってジャマされたり、標識が少なくて道に迷いがちだったりと、やたらとタイムロスにつながることが多い。何回もプレイしてアイテムの位置やルートを覚えていく地道な作業が必要。

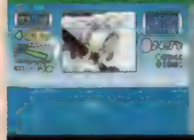
55

城イドム

ポリゴンで立体的な地形を表現したのはいいのだけれど、平面タイプのアクションの欠点となりやすい〝ジャンプの着地点がわかりにくい〟という問題が、全く解決されていないのが残念。また、最終ボスが不条理なまでに強すぎて、これでは自力クリアができる人はいないと思えた点にも疑問が残る。あと、前方が見通せない画面表示なのが原因で、方向オンチの人や３Ｄタイプのゲームに酔いやすい人には向かないからね。

40

松方弘樹のワールドフィッシング



■ＢＰＳ
■釣り
■１月19日
■￥5,800

松方弘樹監修の釣りシミュレーション。松方弘樹の肉声によるレクチャーモードもある。

ウォルフ中村

釣り上げるシステムはシンプルなのだが、魚たちがかなり手こずらせてくれるので熱い格闘が楽しめる。カジキとブラックバス相手の２タイプの釣りを楽しめる点も○（個人的にはカジキの方にしか魅力を感じなかったが）。釣るポイントが悪かったのか、カジキ以外の〝外道〟を８連続で釣り上げてレベルアップした（経験値の概念がある）時にはさすがに疲れ果てたけどね。セーブできる間隔が長いのも、疲れた原因のひとつだ。

65

メタルライターMUKU

アシスタントのお姉ちゃんが水着を着てて、松方氏が嬉しそう。いいな～。魚を釣り上げる部分は、魚との駆け引きやアクション性があり、熱くなるものがあります。入門ガイド的なムービー映像もキレイだし、釣りにはあまり興味がなかったにもかかわらず意外に楽しめた。でも気軽に釣りを楽しむタイプではなく、かなり本格的に魚と格闘するので、１プレイの時間がかかる。いつでもセーブできるようにしてほしかった。

65

グリルロジック

■翔永社
■ＰＺＧ
■１月26日
■￥2,900

回転する盤に、矢印のついたピースを正確にはめ込んでいくアクションパズルゲーム。

ウォルフ中村

アイデアはおもしろいし、操作感もまずまず。だが正直なところ、私は楽しめなかった。制限時間があるくせにその残り時間の減り方が早すぎるため、とてもじゃないが楽しんでいる余裕がなかったからだ。答えをチェックしている最中にも時間が減っていく関係で、正解していてもタイムオーバーになってしまうことすらある。このあたりの仕様やバランスが調整されていれば、もう少し高い点数をつけたのだが。価格設定は○。

50

メタルライターMUKU

回転する板に開いた穴の位置を予測して、ピースを置いていく。言葉だけでは非常に説明しにくいけど、ルールそのものはすごく簡単。でもそのシンプルさが災いしてか、同じことの繰り返しのため次第に飽きてくる。しかも各ステージに14面あるんだけど、ゲームオーバーになると、またステージの最初から。同じことを何度もやらせるな!!　という感じです。価格が安いのはいいけど、それがお得とは思わない。

45

STAHLFEDER　～鉄甲飛空団～

■サントス
■ＳＴＧ
■１月26日
■￥5,800

オーソドックスな縦スクロールシューティング。４種類の機体から自機を選択可能。

メタルライターMUKU

「初心者から上級者まで」というフレコミは嘘じゃないです。イージーはもう終わり？　ってぐらいに簡単だし、ハードは気を抜くとヤバイ状況になる。とくにハードはダメージをうけるとパワーダウンするので、「ＳＴＧは弾に当たったらダメ」という基本を再確認させてくれる。でも、ボス出現までの間が長い、面の長さと曲のサイズが合っていない、敵の数が少ないなど全体的に中途半端な作り。世界観はいいのにね。

65

城イドム

まず、グラフィックの見た目は綺麗なのに、キャラの動きが〝ぎこちない〟のがもったいなく思えた。ＳＴＧとしては結構大味にまとめられた作品なので、マニアな人には物足りないだろう。ただ、バリバリ撃っているぶんには気持ちいいし、難易度そのものも低めに設定されているので、「ＳＴＧは得意じゃないけれど好き」という人にはお勧めできると思う。そのため、初心者向けということを前提に点数はやや高めにつけた。

70

水滸演武

■データイースト
■対戦ＡＣＴ
■１月26日
■￥4,980

「水滸伝」のキャラを使った対戦格闘ゲーム。アーケード版にＰＳオリジナル要素も加味。

ウォルフ中村

操作感は良好だし、ゲームバランスもそんなに悪くない。武器や追い打ち攻撃といった概念も無理なくゲームに組み込まれている。アーケードモードのデキはイマイチだが、ＰＳ専用の新モードはかなり楽しめた。ゲーム中にキーコンフィグを変更できない、コンティニュー時にキャラ選択カーソルが一番上に戻ってしまう、取扱説明書が不親切である（説明不足など）といった点は減点材料だが。〝彼〟が対戦専用なのも…（笑）。

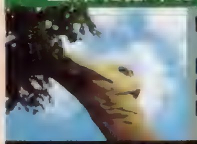
85

ウキキ松崎

アーケード版やＳＳ版に比べると、スピードなどのバランス調整がなされていて、なかなか遊べるようになっている。対戦のみだが、隠れキャラも使えるしなかなかオススメな格闘ゲームだ。ただ必殺技が強力で、出しているだけで勝ててしまう…という大味さはそのままなのが気になった。どうせならその辺のバランスもちゃんとしてほしかった。マニュアルに超必殺技のコマンドが載っているのはとても親切ですな。

85

ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅～



■メディアクエスト ■ETC ■1月26日 ■¥6,800

NHKのドキュメント番組「生命」をもとに深遠なテーマをわかりやすくPSで再現。

なんでもゆうこ

生命が誕生して進化していく過程が美しいグラフィックを使って詳しく説明されている。実験室ではバクテリアの生成を観察や、ネズミの食生活の体験など、おもしろい経験ができる。中でも自分がサルになってバナナを取る実験は、成功した時にサルが気持ちいいくらいにはしゃいでくれるので、思わず何度もチャレンジしてしまった。ただ、本作はゲームとは質が違うので、点数は付けられません。個人的にはヘンで好き。

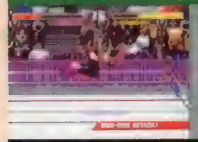
?

メタルライターMUKU

これはもう教育ソフト。生命の誕生から人類への進化までの過程を、マジメなムービーで見ることができる。その他にもそれぞれの過程に関係したミニゲームがあり、中でもサルを操作して、吊り下げられたバナナを取るゲームが笑える。僕はバナナが取れなかった（サル以下？）ので、なんでもゆうこに模範プレイを見せてもらったところ、バナナを取って嬉しそうなサルのポーズに超爆笑!! サルの調教ソフトが欲しい。

?

レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム



■アクレイム ジャパン ■SPG ■1月26日 ■¥5,800

バンバンビガロなど、WWF所属の8人のレスラーを操作できる、アーケードの移植作。

ウォルフ中村

取り込まれたレスラーの動きは実に本物っぽいし、アメリカンプロレスの匂いもプンプンしてくる。ただ、格闘ゲームとして見ると大味なので楽しめる人は限られてしまうだろう。コマンド技やコンボ表示つきの連続技も用意されているが、日本産の格闘ゲームとは扱い方が異なっているためか、私にはなじめなかったから（もちろん技を出すことはできた）。本誌発売時にWWFに残っているレスラーは、何人いるだろう？（笑）

50

メタルライターMUKU

こういう大味でメチャクチャで人間離れした技が続出するプロレスゲームは好きだなぁ。でもプロレスマニアの人は、ウォルフのレビューを参考にしてください（一応僕も子供の頃から家族でTV中継を見てた程なので、ファン歴は相当長いけど）。で、このゲームはアングルが中途半端のためか、軸がわかりにくく、攻撃が当たらないどころか、後半戦は1VS3で戦うことになり、もうムチャクチャ。でも欲しいな、コレ。

65

アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～

■ライトスタッフ ■AVG ■2月2日 ■¥3,980

木村明広がキャラデザインを手がけたPCエンジンの人気デジタルコミックがPSで登場。

メタルライターMUKU

PC版のビジュアルを取り込んだオープニングやエンディングがとにかく汚い。木村氏のキャラが魅力の一つなのに、これはないんじゃない？ ストーリーはPC版に忠実だけど、AVGというよりはデジコミに近い。そのためゲームとして楽しむより、「翼」の予習にしかならない。バグだらけでもRPGとして遊べたPC版の方が個人的には好き。このデキならもっと安くてもいいけど、カレンダーがついてるからいいか。

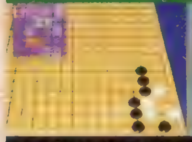
45

城イトム

どのシナリオからでも自由にプレイできる（その代わりにセーブはできない）、文字だけでイベントが進行する場面が多い、抱え上げられているはずのキャラが直立のグラフィックで表示されていて臨場感に欠ける…など、物足りない点がたくさん目につく。どちらかといえば、発売予定の「アルナムの翼」の前振りを兼ねたコレクターズアイテムと見るのが正解だろう。あと、声優によるセリフは、要所ごとでしかきけないぞ。

45

古典詰碁集 四神の巻



■バップ ■TBL ■2月2日 ■¥5,800

さまざまな形式で詰め碁が楽しめる問題集。詰め碁で領土を拡大する三国志モードもある。

メタルライターMUKU

碁を知らない初心者の僕でも、はたして楽しめるのか、という実験的なレビューらしいです。で、結論としては初心者の人は絶対に手を出すな!! ということ。入門ガイドみたいな初心者向けのモードはなく、明らかに碁を知ってる中・上級者向けの作りになってます。でも三国志を題材にした戦闘風のシステムがオモシロく、碁を勉強してみようかという気にさせました。僕には判断できないので採点を控えます。

?

TAC☆

囲碁の経験があるといっても、高校生ぐらいのときにちょっとかじった程度なんで、初歩の問題もろくに解けずに苦労しました。問題の内容に関しては、有名な古典書から選ばれたもので、易しいものから超上級までそろっているし、問題数も500題と満足のいくものになってます。手を間違った場合、その問題の始めからになるのだけど、1手前に戻ってやり直せたり、どこが間違っているか確認できるシステムも欲しかった。

70

デスマスク

■バンタンインターナショナル 電脳工場 ■AVG ■2月9日 ■¥7,800

ハイクオリティなCGのインタラクティブムービー。プレイヤーの視点で物語が展開する。

岩崎啓眞

なんというか…かんというか…ともかく死ぬ。徹底的に死ぬ。アイデアは面白いと思うのだが、選択肢を間違えると即死亡。しかも基本的にリアルタイムにゲームは進行し、考える余裕すらない。あまりに死ぬので、とうとう嫌気がさしてフローチャートを借りてプレイしたほどだから、強烈だ。このように、間違えると死ぬ…のではなく、選択肢がある程度広がる方向にゲームが進むのなら、人に勧める気にもなるのだが。

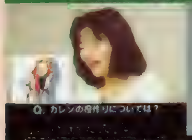
40

「ま」のアッキー

とにかく最初から最後まで淡々としたペースで進んで行くので、今ひとつ盛り上がりに欠けるのが残念。せめて射撃モードがおまけ的なものでなければ、もっと良くなったのに…。それに話がわかりづらくて、感情移入しにくいのもマイナスかな。システム自体は悪くないから、もう少し練り込んで欲しかった。それと動画を多用しているせいなのかCD3枚組にしてはボリュームがなく数時間のプレイで終わってしまった。

55

プライベートコレクション ～ポリスノーツ～



■コナミ ■ETC ■2月9日 ■¥2,980

「ポリスノーツ」の世界はもちろん、ゲーム制作の過程までわかる設定資料集。

メタルライターMUKU

3DO版を持っている方へ。本編のゲーム版は無理にプレイする必要はありませんが、このコレクション版はSTGイベントのみ遊べるモードがあるのでなかなか楽しめます。それに井上喜久子さんのインタビューが3DOパイロット版とは異なり、カラー映像なのでファンの方にもオススメでしょう。

PS版を持っている方へ。やはり小島作品に愛がある人、ディープな設定を知りたいマニアなコレクターの人にオススメ。

?

テレクラ大王

メイキングや設定資料の類が収められているので、「ポリスノーツ」ファン（俺とか）にはたまらないモノがあります。逆に言っちゃうと、そうでない人や井上喜久子さんのファンでない人にとっては、何の価値もないソフトにもなりかねないかな、と。それはそうと、シューティングの部分だけ集めたモードをクリアすると見ることのできる、開発者（山口さんですか？）のスーパープレイは非常に見ごたえがあった。

70

ヴィークル・キャヴァリアー

■ヴァンガード ■STG ■2月16日 ■¥5,800

近未来的な舞台で、戦闘マシン「ヴィークル」を操って戦う3Dシューティングゲーム。

メタルライターMUKU

ミッションや闘技場でお金を稼いで武器を買ったりする部分は、このタイプのゲームの王道ではあるけどけっこう楽しい。でもいろいろ買ってみたところで使えない武器が多いのは不満。それにボディの装甲が強化できない点も不満材料。戦闘時の操作は反応もよくそこそこ楽しめるデキなのに、この装備強化システムの部分の詰めの甘さが非常に惜しまれる。でも思考錯誤しながらプレイしてるうちは、ハマるものがあるかも。

70

F.BROS◇C

戦闘シーンは、メカの動きが速くかなりスピード感のある戦いが体験できる。しかし、そのスピードの速さのためにホーミング系の武器が全く当たらない。また、榴弾砲と滑空砲以外の武器も、敵の動きが速すぎて命中させるのがかなり難しいときている。結局2種類の武器以外は、ほとんど装備することなく終わってしまった。ただ、セーブデータで友達と対戦する場合は、他の装備もけっこう使える。装備変更は対戦用かな。

65

サイベリア

■インタープレイ／EAV ■AVG ■2月16日 ■¥5,800

海外パソゲーからの移植作品。全編3Dで展開するサイバーなノリのアドベンチャー。

岩崎啓眞

画面の明るさが設定できるのは親切。CGで構成された画面は妙な雰囲気がイカす。ゲーム内容はなんというかムービー＋ポリゴン風味のAVGにアクションがあちこちに入っている構成なのだが…「デスマスク」ほどではないがバリバリ死ねる。しかも単純な「どちらを向くか」を勘違いして死んだりするし、アクションゲーム部分のデキもイマイチ中途半端。どうも納得がいかないできだ。もう一歩詰めてほしかった。

45

「ま」のアッキー

死ぬ。とにかく死にまくるゲームだ。ちょっとでも間違った選択をしようものなら有無を言わさず殺されてしまうのだ。しかも本編中に挿入されているSTGとパズルも難易度が設定できるのだが、一番簡単にしてもけっこう難しい。おかげでなかなか先に進まなくて、プレイしていてストレスが溜まってしまった。万人向けのゲームではないから、このゲームに強い思い入れがある人か、我慢強い人以外にはお勧めできない。

40

昇龍三國演義

■イマジニア
■ＳＬＧ
■２月16日
■￥5,800

配下の武将を役職につけて政策を任せるという独特のシステムがウリの歴史ＳＬＧ。

メタルライターMUKU

内政は優秀な人材を任官することで勝手にやってくれるので、プレイヤーがすることは戦略的な部分がほとんど。その意味では戦争に集中できていいんだけど、非常に不親切なことが多すぎる。マップスクロールは、どこまでスクロールさせるかを指定しなければいけないので不便だし、戦闘時の部隊状況もわかりにくい。プレイヤーにめんどうな操作をさせることが多すぎるのだ。操作性がもっとシンプルなら楽しめたのに。

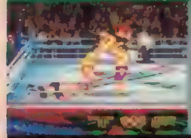
50

がんの字

内政関係のこまごました仕事はすべてＣＯＭまかせなので、プレイヤーができることは限られている。これを面倒でないと取るか、単純すぎてつまらないと取るかは人それぞれだろう。光栄のシリーズに代表される一般の三国志ものとはかなり趣が異なっていて、このゲームならではの楽しさはある。だが意外に底は浅く、マニアを自負する方々には残念ながらお勧めできないのだ。初心者が遊ぶにはピッタリのソフト。

50

チャンピオンレスラー 実況ライブ



■タイトー
■ＳＰＧ
■２月16日
■￥5,800

本格派のアクションに、ハデなパフォーマンスやリアルな実況を加味したプロレスゲーム。

ウォルフ中村

「チャンピオンレスラー」の新作だがシステムはヒューマンの「ファイプロ」の方に近い。とはいえ練習モードが用意されているので、すぐに操作を覚えられるはず。キャラ数が豊富で、モデルとなったレスラーがひと目でわかる、切り返し技が充実しているため気が抜けない、といった点もうれしい。気になったのは、２つのボタンを同時押しすることが多いこと。ボタンコンフィグもないので、手の小さい人はつらいかも。

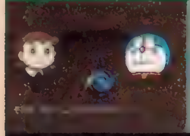
70

ジュピター平吉

かつてアーケード版であったタイトーの「チャンピオンレスラー」は、連打とレバガチャが熱いプロレスゲームだったと記憶している。個人的にはアレの移植だと思っていたので、楽しみにしていたんだけど……。システムは「ファイプロ」そのまんま。リングは横から見た感じなので、どうにも立体感に欠ける。実況もとにかくワンパターン。……期待を裏切られた悲しさからか、悪いところばかりしか見えてこない。残念。

50

ドラえもん のび太と復活の星



■エポック社
■ＡＣＴ
■２月16日
■￥5,800

国民的人気キャラ、ドラえもんが活躍する横スクロールアクションがＰＳ初登場。

メタルライターMUKU

オープニングには主題歌の歌入りとカラオケの２つのバージョンが聞けるのでお得。でもゲームはゲーマーでも苦労するぐらい難易度が高くて、子供向きではないです。手前と奥のラインを行き来して進んでいくアイデアとかいいんだけど、キャラの当たり判定は見た目よりも大きく、一発死にが多いステージ構成。後半面は、ストレスが大爆発することは確実。どうしてこんなに難しくする必要があるのか謎ですね。

35

城イトム

奥と手前に配置された２つの独立したフィールドを、ジャンプで自由に行き来できるシステムは斬新。ストーリー進行が顔の切り抜き絵とセリフ中心で進められるのはちょっと物足りないかな（セリフはスキップ可能なので、わずらわしいことはない）。あと、ゲームが理不尽で、クリアするのが難しめなのは残念に思えてならない。この難しさゆえに、子供たちがプレイすることを考えて点数は低めにさせてもらったぞ。

45

HARD ROCK CAB

■アスミック
■ACT・STG
■２月16日
■￥5,800

プレイヤーはタクシードライバーとなり、化け物や、犯罪者が徘徊する世界を突き進む。

岩崎啓眞

慣れるとハチャメチャに面白いのだが、果たしてこの面白さに一般性があるのかどうかまったくわからない。操作性が分かりづらいのはかなり減点。ホンモノの車と同じように「動いていないと旋回ができない」のは慣れるまでかなり辛い。さて評価なのだが、ゲーム内容は過激だし、グラフィックは暗いしショボいし…その意味ではとっつきの悪いゲームなのは確かだろう。だが、洋モノが好きな人には絶対のお勧め品。

85

TAC☆

とにかく、全体の雰囲気とか、武器を撃ちまくり歩行者をはねとばしながら、ダークな街中を走り回る爽快感は最高にイイ感じ。ただ、洋ゲーらしいとっつきの悪さとか、頻繁に確認するマップをいちいち読み込みにくくといった問題点はある。第一印象で気に入った人は買ってよし、そうじゃない人は手を出さない方が無難でしょう。個人的には、これだけ楽しいのは久しぶりというくらい、ハイになって楽しめました。

75

パペット ズー ピロミィ

■ヒューマン
■ＥＴＣ
■２月16日
■￥5,800

不思議な生き物「パペット」を創造して、自分だけの世界を構築していく異色ソフト。

メタルライターMUKU

動物を作りサバンナや平原に放して気がむいたら会いに行く。基本的にはそれだけ。ゲームとは言い難い内容だし、子供向けって感じかな。しかもターゲットはかなり低年齢向きと思われ、子供の感性を開発するとか、そういう遊び方がベストではないでしょうか。キャラをムダに操作させる部分があるけど、少なくともキャラを動かすことが楽しいと思えるお子様なら問題ないかも。童心に帰っても、僕には楽しめませんでした。

？

テレクラ大王

動物のパーツをいろいろ組み替えて、新しい動物を造るっていう、なんともおもしろそうなコンセプトのゲーム。なんだけど、あんまおもしろくないというか、おもしろいんだけど、俺のつけた色がヘンで名前がおもしろいってのは、ゲームのコンセプトとはズレてて、なんか違うって感じなわけだし。どんなことしても手足は６本で頭はひとつで尻尾は１本の動物しか造れないってのは、奇形造形家の俺としては不満が残った。

65

ロードランナー レジェンドリターンズ

■パトラ
■Ａ・ＰＺＧ
■２月16日
■￥5,800

コンピュータゲームの原点ともいえるアクションパズル。ＰＳ版では協力・対戦プレイも可。

なんてもゆうこ

どうも相当前にパソコン版で発売されたゲームらしいんだけど、すいません、私これ見たことがないんです。ファミコン版の「ロードランナー」ならプレイしたことがあるんだけどね。画面がスクロールしなくて全体が縮小されているっていうだけで、ファミコン版と基本的には変わらないから、ファンなら楽しめると思う。まあ、昔のゲームだから演出も少なくて、ちょっと寂しいけど、ハマるゲームではあります。

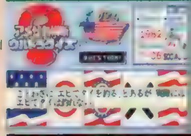
55

城イトム

名作アクション・パズルゲームの移植なので、基本的には楽しめる作品に仕上がっている。ただ、グラフィックがイマイチなので、見た目でかなり損をしているように思うのだけれど…。２人で協力プレイ、オリジナルのアイテムの追加、お馴染みのエディットモード（自分で作ったオリジナル面はセーブも可能）もあるけれど、ちょっとこれだけでは物足りないかな。パズルゲームと割り切って遊べば、十分に楽しめるぞ。

55

アメリカ横断ウルトラクイズ



■ビクターエンタテインメント
■ＥＴＣ
■２月23日
■￥5,800

ＮＴＶ系の同タイトルの番組をゲーム化。歴代の問題がすべて詰まっている。

メタルライターMUKU

実際のＴＶ番組と同じ構成で進んでいく。最初はもちろん東京ドームの○×クイズだけど、実はこれが一番ムズイ。８問ぐらい連続で正解しないと即ゲームオーバーなので、ここでイヤになる人が多くなるでしょう。ここを乗り越えれば、最後のニューヨークへは簡単（知識と運も必要だが）にたどりつくことができるんだけどね。ただ優勝してもイマイチ感動が得られないムービーが流れて、ちょっと悲しいものがある。

75

ちくちりくん

富士通のパソコン版「ウルトラクイズ」第２弾の移植作品。元のクイズ番組の魅力はかなり忠実に再現されており結構楽しめます（ただし、知識は必要）。権利関係の問題からかオリジナルのＴＶにあった特徴的なＢＧＭが再現されていないのが残念といえば残念。効果音や音声はかなりいいのになあ。各種の練習用のモードがあるのは親切でイイです。個人的には前作の福留さんバージョンも出してほしいと思ってます。

75

うえるかむはうす

■ガスト
■ＡＶＧ
■２月23日
■￥5,800

家に仕掛けられたさまざまなトラップをクリアしながら進むコミカルアドベンチャー。

メタルライターMUKU

不覚にも笑ってしまった。たぶんこうなるだろうな、と予想されるベタベタなギャグに笑い声が起こるシステム。わりとオーソドックスな笑いが用意されているので、シラケる場合もあるけど。ただゲームとしては、笑いがメインではなく、謎解きが必要とされる探索もので、これが意外に難しい。移動に関しても、上キーで移動、その他のキーで方向転換するのでかなりめんどくさい。見たい視点に変えられないのも難点。

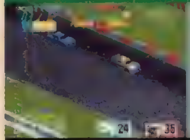
60

城イトム

簡単に言えば「アローン・イン・ザ・ダーク」タイプのＡＶＧ。ただし、この作品はゲームオーバーがゲーム進行の"足かせ"になることもないので、初心者向きと呼べそうだ（謎自体は簡単じゃないので、その意味では苦労させられるけれど）。主人公のズッコケた動きなどが笑えるけれど、この手のＡＶＧに慣れてきた最近からすれば、少し物足りない気がするのも否めない。このタイプに初挑戦という人にお勧めしたいな。

65

全日本GT選手権 改



■KANEKO
■RCG
■2月23日
■¥5,800

SFCで人気のレースゲームがパワーアップされて移植。ドライバーやレースカーも増加

なんでもゆうこ

上から自車を見下ろす視点や、カーブ時の動きが妙にカクカクしていたのは最近のレースゲームではちょっと見られないというか、少し古くさいというか…。3Dのレースゲームが多い中で目立った存在ではあると思うけど。デッドヒート時に視点がオートでグーンと近くなるのは、敵車との距離がわかりにくい上にカーブ標識が見えなくなってしまって、あまり良い演出とはいえないなあ。コース全体のマップも見にくいし。

50

ジュピター平吉

セッティングができるんで、ある程度マシン性能に融通がきく。はずなんだけど、どうもあまり変化が見られない。どっちみちステアは重いしタイヤは滑るのだ。だけど、その辺を覚悟した上で遊ぶ分には、スピード感もあるし、いい感じ。気持ちよく走るって言うより、苦労して苦労して、ストイックに速さを求めるって人向きかな。実況も確かにいい味だしてるんだけど、どうもタイミングがずれがち。その辺はなんとも。

60

太閤立志伝Ⅱ

■光栄
■S・RPG
■2月23日
■¥7,800

秀吉の半生を描いたSLG。PS版では、イベントシーンがCGで表現されるのが特徴

なんでもゆうこ

立身出世をテーマにしているから、日本のサラリーマンをイメージしてたんだけど、全然違ってた（笑）。こっちは全国統一だもんね。全国を旅してコツコツ手柄を立てるのも、ぶらぶら遊び回っているのも自由だから、プレイヤーの性格まる出しの秀吉になっていくのがおもしろい。コマンドがたくさんあるけど、この手のゲームの初心者にもわかりやすいように作られているし、RPG風な雰囲気に好感が持てました。

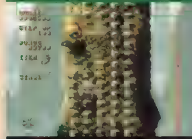
65

F.BROS◇C

基本的に、信長に命令されたことをこなしてゲームを進めていく。そのため、同じ作業の繰り返しが多くなり、大きな展開に乏しくなることが多い。特に大名になるまでは、けっこうツライ。また、この時代の歴史（特に信長と秀吉について）を知らないと、イベントシーンを見るのは難しい。ただ、信頼度を稼いで身分を上げたり、配下武将を集めたりと、RPG好きの人には楽しめる要素が多い。その手が好きならおススメ。

75

ハイパークレイジークライマー



■日本物産
■ACT
■2月23日
■¥5,800

おなじみ「クレイジークライマー」がキャラや背景を一新。新要素満載で登場

メタルライターMUKU

「アーケードクラシックス」に入っていたアーケード版はあまり楽しいとは思わなかったけど、これはなかなか遊べます。ゲーム性は同じでも、グラフィックが変われば遊ぶ気になってしまうものなんですね。コントローラでも簡単に操作できるし、各面にクリアデモがあるため一つ一つ制覇していく楽しみもある。でも各面でセーブしないとコンティニューができないのは欠点。メモリーカードがなくても、遊べるようにしてよ。

70

TAC☆

昔のアーケードでは遊んでたけど、思ったほど懐かしくないというか、こんなもんだっけ、という感じ。操作方法は3タイプから選択できて、ジョイスティックが2つあれば、アーケードと同じ感覚で操作できます。ただ、窓の開閉がやけに速いとか、キャラの頭がデカイので自分がつかまっている窓が閉まってくるのが見えないという納得のいかない原因で死ぬのがちょっと…。デモのCGも、なんかショボいっす。

50

PGA TOUR 96

■EAV
■SPG
■2月23日
■¥5,800

PGAの全面協力のもと製作されたゴルフゲーム。世界の名門コースをリアルに再現

ウォルフ中村

ショットのタイミングがかなりシビア。高速で動くゲージを、狙ったところでタイミングよく止めないとまっすぐ飛ばないからだ（それはグリーン上でも同様）。細かく調整するのが難しいため、「コースを攻略する」というよりも「いかにまっすぐ打つか」というゲームになっている。イーブンで回れるようになるには、かなりの修練が必要だろう。CDの読み込みがやや気になるのと、グリーン外でパターを使えないのも減点材料。

60

メタルライターMUKU

各ボタンの機能が日本製のゲームとは異なり、慣れるまで苦労する。しかも各画面によっても機能が変わる（△、×でカーソルを上下に動かすとか）ので、非常にややこしい。ただラウンド中は、普通のゴルフゲームのように、パワーとインパクト決定が同じボタンでシンプルな操作。コースに出てしまえば操作性は気にならない。パット時にあの戸張捷氏が音声でアドバイスしてくれるので、TV中継のような雰囲気がいい

70

プロキッズ

■アテナ
■ACT
■2月23日
■¥5,800

ポリゴンで表現されたブロック崩し。視点も3段階に変えられ、仕掛も多彩になっている。

メタルライターMUKU

ブロックが立体的に積み上げられていたり、ボールをジャンプさせて奥のブロックを崩すこともでき目新しさはある。パドルの後方視点も実際は使えない視点だけどスリルはあるかな。でも結局はブロック崩しなので、ヒマつぶしにプレイするという感じ。キャラクターの能力格差がかなり大きいのが気になるが、楽なキャラだと長く遊べて楽しいです。ただアドベンチャーモードのコンティニュー制限が厳しいような気もする。

65

城イトム

斜め視点まで用意してある"ブロック崩し"だ。基本は抑えられているけれど、アドベンチャーモードで凝ったストーリーが用意されていないなど、もう一つインパクトに欠ける。単純ながらハマるので、ヒマつぶしにはもってこいのゲームだろう。パッドでも問題なくプレイできるけれど、パドルをすばやく正確に動かしたいなら、ボリュームコントローラー（あるいはマウス）の方が断然有利なのも付け加えておこう。

60

ロジックパズル レインボータウン

■ヒューマン
■PZG
■3月中旬予定
■¥5,800

問題数が700問以上もある、ピクチャーロジックパズル。オリジナル問題も作成可能

メタルライターMUKU

パズルを解いて街を完成させるという目的はいい。でもそういう目的があると早解きしたくなるもので（とくにレビューの場合、早解きが原則）、この700問もある圧倒的な問題数には、気が遠くなってしまった。買ってプレイするのなら、長く遊べていいのかもしれないけどね。カラーロジックやレインボーロジック（多少ルールが変わる）は色がついたからってどってことないけど、ロジックそのものがオモシロイのでハマる。

80

テレクラ大王

なんだ、またかよ。とか思ったけど、またかよの本体にプラスアルファしてるのでまあよいかな、と。モノクロロジックってのがいわゆるまたかよで、カラーロジック、レインボーロジックってのがプラスアルファ。後者は慣れてしまえば難しくもなく、それなりにおもしろかったりもする。問題は、例によって完成した絵がそれに見えないところ。ま、色が着いたことで、パズル系の本を超えることができた、といった印象です。

75

PART-2の総評と次回予告

どちらかといえば、PART1からこぼれてしまった的な印象が強いPART2だけど、実はPSの面白いソフトはこちらの方により多くあるかもしれない。というのも、やや専門的なものや一般的でないようなものの中には、マニアの人にはこたえられないほどに面白いものがあるからだ。また、時間的に4人がプレイしてレビューを書くのが難しいものも入る場合があるので、注意してよく読んでほしい。

今回の注目タイトルとしては、競馬の予想ソフト『最勝の法則'96 Vol.1』。メモリーカードの郵送で最新のデータの書き換えサービスをするという点が新しい。1回¥1,250（税・返送料込み）で1,350頭分の最新データを書き込んでくれるというのを安いと思える人にとっては画期的かも。

『水滸演舞』は他機種版よりもかなりチューンされて総合的に遊べるようになっていた点が評価されたようだ。アーケード版でファンだった人ならチェックするべし。

『プライベートコレクション』は新しい試み。従来はファンブックなどでカバーしていた、設定資料類に声優さんのインタビューの実写映像などを加えて贅沢に作ったファンのためのコレクションだ。

次号の注目は、『鉄拳2』『バイオハザード』『ガンダムVer.2.0』『アドヴァンストV.G.』『あすか120%』『ロードラッシュ』というところか。お楽しみに！

▲カプコンの「バイオハザード」は異色のサバイバルホラーACTだ。

アツき情熱を持つゲーマーよ、今ここに集え!

電撃 TS アタック

タイム&スコア TIME SCORE アタック

キミの好記録をそして熱意を、全国に披露してみよう

この〝電撃TSアタック〟のページは、全国のライバルたちとPSのゲームを通して腕を競いあえるという、夢のようなコーナーなのだ。超ド級な記録にも期待しているけど、自分なりにがんばった記録なら、どんなタイムやスコアでも大歓迎するぞ。トップになれるなれないはあまり気にせずに、腕試し気分で気軽にハガキを出してほしいな。

大好評の『RRR』では、いよいよ来月号で第1期募集分の優勝者が決定する。ちなみに、参加者全員に楽しんでもらうのがモットーの当コーナーでは、『RRR』に応募してくれた全員の順位と記録を発表してしまう予定なのだ。キミが全国で何番めなのか、バッチリと分かっちゃうのは電撃PSだけだぞ。その詳しい発表方法は次号でお知らせするのでお楽しみに！

◀ハガキ殺到の「RRR」。キミも負けずにハガキを出そう！

今月届いたハガキを大紹介　集計結果とその背景をいっしょに見てみよう

★ザ・挑戦者ランキング★

それでは早速、今月分のハガキの結果を見てみることにしよう。キミの記録はどれくらいだったかな？

STG

●『通天閣』（参加者9名）：1位－TND・RX（宮城県）2,504,720点●『ガンバード』（参加者3名）1位－杉本崇（岐阜県）867,100点

対戦格闘

●『ストZERO』（参加者8名）中間発表：1位－某H／S店員（ソドム）
●『闘神伝2』（参加者3名）：1位－平沢弘充（デューク）

ナムコミュージアムVOL.1

※1～2月号募集分の結果発表
ポールポジション（28名）63200点－荒谷徹
ボスコニアン（19名）1530650－田村篤史
ニューラリーX（10名）170780点－TMPD
ギャラガ（5名）2065310点－松永博
トイポップ（5名）29360点－福崎穣
パックマン（2名）198020点－前田伸明

集計外の記録

●『幻想水滸伝』カード合わせ（現在の参加者7名）1位：月神（福島県）15種類のタイム－18"13
●『ポリスノーツ』コンバットモードスコア：23,467（LV.63／HITRATE－60%）NASU（鳥取県）

リッジレーサーレボリューション

●勝負は残すところ一カ月間！ 第1期募集の最後の中間発表だ。

1位－梅津孝弘（20）#12 MT 有	6位－徳永幹夫（23）#12 MT 有
2位－四毛猫 〔??〕#12 MT 有	7位－TNT （18）#12 MT 有
3位－赤羽訓幸（20）#12 MT 有	8位－森秋ま （14）#12 MT 有
4位－宮崎伸一（21）#12 MT 有	9位－内藤哲 （18）#12 MT 有
5位－岡村知幸（18）#12 MT 有	10位－樋口与六（22）#12 MT 有

※参加者141名（T.T.以外のコースの参加者は含まず）。現時点での50位の記録は3'20"135、100位の記録は3分32秒744です。

〝アツイ〟人の戦闘記～女の子だってガンバってる～

このコーナーには女性で参加してくれる人も結構いるのだ。今月は、そんな参加者の一人である青木三叉さん（静岡県）に電話インタビューを行ってみた。

「え、歳ですか？ 20歳の半ばです。私の場合、ゲームはストレス解消のためにプレイしてるって感じですね。PS買ったのが去年の11月かな。そのすぐ後に『RRR』も買ったんですが、ほんの少しでもタイムが速くなると〝もっと速くした～い〟って感じで結構おもしろくて。私ってそんなにゲームが上手じゃないですから、敵車を避けきれないんですよ。だから〝どんな角度からぶつかればロスが少ないか〟とか考えながら遊んでいたりします。

それで友達と記録の比べっこをしたくなったんですが、残念ながら職場とかにPSを持っている人がいなくて。そう思いながら電撃PSを見ていたら、こんなコーナーがあるって知って、ハガキを出しました。それにこのコーナーって、下の方の順位の人でもソフトプレゼントの対象になるでしょ？ こんな私にでも〝チャンスがあるかも！〟って思ったんですよ（笑）。

女のコでゲームをしている人って、私くらいの年令だと少なめなんですよね。でも、記録を比べるとかゲームを遊ぶとか男女の境なんてないと思うんです。女のコで参加しているみなさん、これからもお互いにがんばりましょうね！」

超絶記録の〝ナゾ〟に迫る

『ときメモ』ミニゲーム－超記録はいかにして生まれたか

『ときめきメモリアル』ミニゲームの優勝者記録は、どちらも驚異的なものだった。今回はその2人が駆使したテクニックを簡単に紹介してみよう。

えいさあ氏は『ツインビータイムアタック』1'24"93という記録をサンステーションパッド（連射最高）で叩き出した。パワーアップは、1面で〝白→緑〟4面で〝黒（4面ボス弱点に密着するため）を獲得する。1面ボスと2面ボスは最初に当たり判定がないので、わずかなロスすらも作らないために、まさに当たり判定が発生する直前まで弾を撃たないようにしていた。ナント、1面ボス第1段階は弾が3セット放たれる前に、2面ボスはボスが左上に移動した段階で早くも葬っていたぞ。3面ボス第1段階は、弱点に密着して弾が撃たれる前に倒し、第2段階ではミサイルを迂回するのではなく、弾幕中央近くの一つを破壊して、そこから前に出るというワザを使っていた。4面ボスも、バラマキ攻撃2周目中に倒していたぞ。

ひでえお氏による『スターダスト』9,705,850点（残りタイム1'52"14、ボムと体力はMAX、ボーナス加算前で6,682,650点）は、1面中ボス対決がノーマルショットだった以外はレーザーで攻略されていた。ボムは、1面（残り時間4'35）で〝□（ボム）〟、2面ボス登場と同時に〝＋（ボム）〟、3面開始直後に〝□〟、3面ボス登場後に〝＋〟を使っていた。

◀ドット単位に動くテクニックと、ボスとの密着度が超記録のヒミツ。

◀ボスへの速攻が勝負。ちなみに、これらは編集スタッフのプレイ画面だからね。

●超人プレイビデオ補足説明：ビデオ・プレゼントの今月募集分の締め切りは3月15日まで。「自分のプレイも加えてよ！」という人がいたら、VHSかS－VHSのビデオテープにキミのスーパープレイを録画して送ってね（ただし、必ず採用されるとは限らないし、基本的にビデオ返却は行わないので、よろしく）。●〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人も募集中! 君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日も）をハガキで教えてね。

ただ今募集中!! 挑戦志願者、参加希望者は以下をチェックせよ

エントリーの道

記録を申請する時には、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は種目ごとに異なります。詳しくは以下を参照）」を書いて送ってくれればＯＫだ。ただし、集計作業の都合上、ハガキ一枚につき１人１種目の申請のみ有効となっているので注意しよう。一人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。そうしないと、全順位の集計でダブってしまうことがあるのでよろしくね。

入賞してＰＳソフトなどを獲得した場合には、記録の確認のためにメモリーカードかビデオ（どちらを使うかは種目によって異なる）を〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうぞ（これは、後で返却します）。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃ＴＳアタック係まで

5月号掲載分の締め切りは3／11 必着
6月号掲載分の締め切りは4／8 必着

リッジレーサーレボリューション

これがルール

上級T.T.のトータルタイムで競う。使用する車は、最初から選択できる４台と、オープニングのミニゲームでパーフェクトを取った後に選択できる８台の、計12台どれでもＯＫだ。黒い車と白い車は除外されるので注意しよう。ATかMTか、ネジコンを使用するかどうかなどは、自由に決めてくれて構わないぞ。

初級や中級などの記録、あるいは白い車、黒い車の記録も、集計はちゃんと行っているので、気軽にハガキをくれて構わないぞ（個別に賞品を出すことも計画中）。ただし、その場合は選択したコース名などを忘れずに明記しておこうね。

申請記録

ハガキに「ＲＲＲ」と明記した上で、「上級T.T.のトータルタイム／使用車種（番号）／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を分かりやすく書こう。

上級T.T.以外の記録を送りたい場合などには、選択したコース名も忘れずに書くこと。

くれぐれも記録の書き間違いなどには注意してね。

勝者への賞品

来月号で発表される順位にて、３位までに入賞した強者には、希望のＰＳソフトを１本をプレゼント。それと、４～20位、21～50位、51～100位、101～200位、201～500位の各５ブロックそれぞれの中から抽選で１名にも、ＰＳソフトを進呈する。上位ほど獲得チャンスも高くなるぞ！

締め切りは5月号掲載分まで
入賞者の確認はメモリーカードを使用

RRRの記録募集はまだ続くゾ

第１期募集は３月11日（必着）で終了するけれども、まだまだ募集は続くので期待してほしい。

とりあえず募集が決定しているのが、初級、中級、そして上級T.T.の黒い車と白い車、それからプリティレーサー（裏技のページを見てね）だ。詳しくは来月発表するので、腕を磨いて待っていようね。

今月のオープン種目はこの3つ

闘神伝2

優勝者1名にテレカをプレゼント

〝ＩＰＧＡＭＥ〟でのオールクリアタイムを全キャラ共通で競う。使用するキャラは最初から選べる11人の誰でもＯＫ。２Ｐ乱入は厳禁で、レベルは４、ラウンドは２に設定すること。記録を出すまでを録画しておこう。

申請記録　「闘神伝２」と明記した上で、「記録／使用キャラ」を書いてね。

優勝者の記録確認にはビデオテープを使用

締め切りは5月号掲載分まで

ストリートファイターZERO

優勝者1名にテレカをプレゼント

クリアスコアを全キャラ共通で競う。最初から選べるキャラのどれを使ってもＯＫ。コンティニューと２Ｐ乱入は厳禁で、キーコンフィグ以外は初期設定に。記録を出す過程とオプションモードを録画しておこう。

申請記録　「ストＯ」と明記した上で、「記録／使用キャラ」を書いてね。

優勝者の記録確認にはビデオテープを使用

締め切りは5月号掲載分まで

サイドワインダー

優勝者1名にテレカをプレゼント

〝TRAINING〟の〝WOLVES AWAKENING〟のクリアタイムで競う。設定や選択する自機は自由に決めてくれていいぞ。申請はハガキだけでいいけれど、優勝した場合の記録確認用に、「記録を出す過程」を録画しておこう。

申請記録　「サイドワインダー」と書き、「記録／使用した戦闘機」を明記しよう。

優勝者の記録確認にはビデオテープを使用

締め切りは5月号掲載分まで

これは必見 超人プレイを自分の目で見てみよう

電撃ＴＳアタックのトップレベルの記録を収めたビデオ（ＶＨＳ）を、今月も抽選で５名に大放出するぞ。『リッジ』の超絶記録や『鉄拳』の美しい連続技など、記録更新の参考としても、スーパープレイの鑑賞用としても、見る価値十分の内容なのだ。

ただし、申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人だけだ。ビデオプレゼント希望者はこのページの右下の〝応募券〟をハガキの裏に貼って「超人プレイビデオ希望」と明記した上で、「住所・氏名」「電撃ＴＳ今月号募集分で参加した種目／申告記録」を書いて当コーナーまで送ってください（プレゼントの応募と、記録申請のハガキは別にすること）。

▲ナント「ＲＲ」T.T.で、#6にて2'34"667！この驚異の走りをキミも実際に見てみたいと思わないか？

大募集 ガンバリ自慢の部屋

新コーナーが堂々の開設、目下おハガキを募集中なのだ。このコーナーでは、記録などを競うのではなく「こんなプレイをしたんだぞ～」とゲームへの思い入れそのものを自慢しちゃうコーナーなのだ。『キングスⅡ』でレベルを上げずにアイテムをいくつ集められるか、とか「ボクサーズロードで最年長チャンプに挑戦」とか「ＲＲＲ」のT.T.で４分44秒444を出したとか、笑えるプレイ記録なら何でもＯＫ。発表する時には、もちろん本名（ペンネーム）で掲載しちゃうので、全国に自分のがんばりを自慢できるチャンスだぞ。送り先などは下の欄外をよく読んでね。

●〝ガンバリ自慢の部屋〟の応募先は、このコーナーへの応募と同じ住所の「ガンバリ自慢の部屋係」まで。申告プレイ内容は、自分のアイデアで好きに決めてくれて構わないぞ。トップの記録にいつも及ばなかった人でも、名前が誌面に踊る絶好の機会なので、奮って応募してほしい。原則として申請記録の証拠の提出は求めないけれども、ビデオなどを用意してくれた場合は採用の可能性もグッとアップすると思う（基本的に写真やビデオなどを送っていただいても返却はいたしませんので、ご了承下さい）

PS移植化計画
PLAY STATION

いやぁ、やりました。とうとうスクウェア様がPSに参入！　でも、今のところ入ってくる情報は『ファイナルファンタジーⅦ』のみ。スクウェアは、これ以外にももっといろいろな資産（ゲーム）があるハズ。そこで今回は、『FF』以外のソフトを解剖しちゃうのです。

祝!!スクウェア参入記念
スクウェアソフト総ざらいの巻！

まずは、下の表を見てください。見ましたか？　これらはすべて過去のスクウェア作品なのです。ここで注意しなくてはならないのは、※1と※2。※1は、DOGブランドで発売されたモノ。DOGというのは、その昔パソコン系のメーカーがFCを発売するときに共同で使ったブランド名のこと。これは、スクウェアがその中心的役割だったのです。そして、※2は、FCディスク書き換え専用のソフトなので￥500という安価になっています。ご注意を！

『ファイナルファンタジーⅠ～Ⅵ』は移植されないの？…ねぇ

そう思いますでしょ？　読者のみなさん。最新作も当然プレイしたいけど、やっぱり過去の作品をリメイクして発売してほしいですよねぇ？　例の某大作RPGも今度「Ⅱ」がリメイクされるって言うし、ここは大御所スクウェア様も過去の「FF」を1つにまとめちゃうとか、周りのメーカーがビビッちゃうようなコトやってくれません？　それがダメなら同じリメイクでも、1つのゲームでCD3枚くらい必要な過剰な演出をつけるってのは？　そして、これを別々に売り出して、「早く「FFⅡ＜中編＞」出ないかなぁ」なんて……ダメですね。トホホ。

▲写真は「FFⅥ」。波動拳コマンドで必殺技が出るキャラもいました。

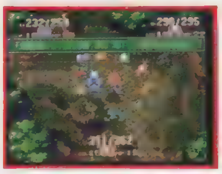
ゲームタイトル	ジャンル	発売日	価格
テグザー	ACT	'85年12月19日	¥5,500
キングスナイト	STG	'86年 9月18日	¥4,900
水晶の龍※1	AVG	'86年12月15日	¥3,400
ディープダンジョン※1	RPG	'86年12月19日	¥3,400
とびだせ大作戦※1	STG	'87年 3月12日	¥3,400
アップルタウン物語※1	SLG	'87年 4月 3日	¥3,400
ハオ君の不思議な旅※1	ACT	'87年 5月 1日	¥3,400
ディープダンジョンⅡ　勇士の紋章※1	RPG	'87年 5月30日	¥3,400
磁界少年　メット・マグ※1	ACT	'87年 7月 3日	¥3,400
クレオパトラの魔宝※1	AVG	'87年 7月24日	¥3,300
ハイウェイスター	RCG	'87年 8月 7日	¥4,500
カリーンの剣※1	A・RPG	'87年10月 2日	¥3,300
ＪＪ	STG	'87年12月 7日	¥4,500
ファイナルファンタジー	RPG	'87年12月18日	¥5,900
ディープダンジョンⅢ※1	RPG	'88年 5月13日	¥5,900
亜空戦記ライジン※1	STG	'88年 7月12日	¥500※2
ムーンボールマジック※1	TBL	'88年 7月12日	¥500※2
半熟英雄	SLG	'88年12月 2日	¥5,800
ファイナルファンタジーⅡ	RPG	'88年12月17日	¥6,500
スクウェアのトム・ソーヤ	RPG	'89年11月30日	¥6,500
ファイナルファンタジーⅢ	RPG	'90年 4月27日	¥8,400
ファイナルファンタジーⅣ	RPG	'91年 7月19日	¥8,800
ファイナルファンタジーⅣ～イージータイプ～	RPG	'91年10月25日	¥9,800
ロマンシング　サ・ガ	RPG	'92年 1月28日	¥9,500
ファイナルファンタジーⅤ	RPG	'92年12月 6日	¥9,800
半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!	SLG	'92年12月19日	¥9,500
聖剣伝説2	A・RPG	'93年 8月 6日	¥9,800
ミスティッククエスト	RPG	'93年 9月10日	¥7,900
ロマンシング　サ・ガ2	RPG	'93年12月10日	¥9,900
アルカエスト	ACT	'93年12月17日	¥8,800
ライブ・ア・ライブ	RPG	'94年 2月23日	¥11,400
ファイナルファンタジーⅥ	RPG	'94年 4月 2日	¥11,400
フロントミッション	S・RPG	'95年 2月24日	¥11,400
クロノトリガー	RPG	'95年 3月11日	¥11,400
聖剣伝説3	A・RPG	'95年 9月30日	¥11,400
ロマンシング　サ・ガ3	RPG	'95年11月11日	¥11,400
バハムート ラグーン	S・RPG	'96年 2月 9日	¥11,400
ガンハザード	A・RPG	'96年 2月23日	¥11,400

スクウェアソフト今昔物語
いろいろありました

昔々のこと。FCに参入したばかりのスクウェアは、いろいろなジャンルのソフトを発売していました。今では、すっかり良作RPG量産メーカーみたいな印象がありますが、昔はそうではなかったのです。FC参入第1弾は『テグザー』というACT。これはパソコンから移植されたもので、敵に自動的に照準を合わせるシステムが斬新でした。

▲SFC版「半熟英雄」の作曲はすぎやまこういち先生。

次に発売したのが『キングスナイト』。当時メーカーは、「これはRPGだ！」と言い張って（？）ましたが、間違いなくジャンルとしてはSTGにほかなりません。これは、1～4面まで自機（この時点ですでにSTG）がそれぞれ変わり、5面で全員揃ってボスを倒すというものでした。このゲームを持ってスクウェアブランドでのゲームの発売は、一時ストップとなり、しばらくDOGブランドが続きます。

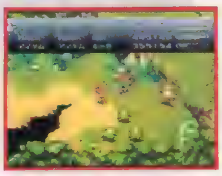


▲「聖剣」の最新作「3」。便利なリングコマンドは健在。

この間に発売されたもので特筆すべきは、まず『水晶の龍』です。これは、当時としては最高レベルの超美麗グラフィックAVGだったのです。同じように『クレオパトラの魔宝』も、美麗グラフィックと神秘的な演出で話題になりました。こちらは戦闘があり、RPG色の濃いAVGでした。また、『ディープダンジョン』という、当時カルトなファンがついたRPGもDOGブランドで発売してます（『Ⅳ』は他のメーカーですが…）。

そして、またスクウェアブランドでの発売が再開されてRCG『ハイウェイスター』、異色SLG『半熟英雄』などを経てあの『ファイナルファンタジー』が発売されたのです。

そして、今や写真のような名作を量産するメーカーになったわけです。あと今回GBは省いてます。今回はTVゲームってことで…。



▲大物スタッフばかりで作られた「クロノトリガー」。

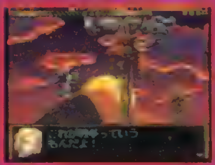
▲「ロマサガ」はマルチシナリオが魅力。写真は「3」。

これらの移植の可能性は？

さてさて、これら「FF」以外の移植の可能性はあるのでしょうか？　そこんところを開発元のスクウェアさんに聞いてみました。

「『FF』以外の作品については来年末（'97年末）までに約20タイトルを出す予定です。『ロマサガ』『聖剣』など、スクウェアの主力シリーズも続々PSで登場します」（スクウェア宣伝部談）

な、なんと20タイトルですか!?　スクウェアのゲームがそんなに発売されるとは……これは、今から楽しみですね。ドキドキ。



▲最新作「ガンハザード」は、SFバリバリのA・RPG。

©スクウェア

今月の移植希望ベスト20

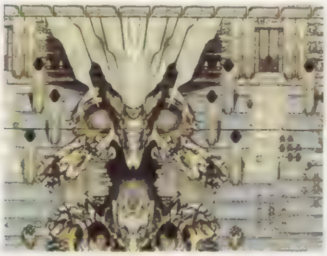
順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	9001
2	3	同級生シリーズ	8401
3	5	スレイヤーズ	7243
4	6	ああっ女神さまっ	6911
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	6526
6	11	ヴァンパイアハンター	5845
7	19	エヴァンゲリオン	5123
8	8	オウガバトルシリーズ	4926
9	9	女神転生シリーズ	4355
10	10	KOFシリーズ	3135
11	7	ぷよぷよシリーズ	3012
12	12	レイブレーサー	2943
13	13	天外魔境シリーズ	2523
14	15	バーチャファイターシリーズ	1974
15	16	魔法騎士レイアース	1562
16	17	ラングリッサーシリーズ	1003
17	18	ワルキューレシリーズ	964
18	20	パワードールシリーズ	832
19	—	イースシリーズ	733
20	—	テイルズ・オブ・ファンタジア	679

移植についての熱い語らい

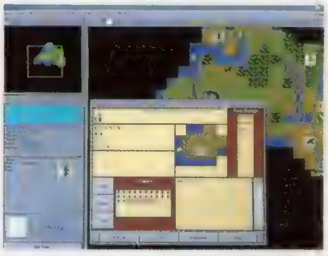
えー、昔から「他人の庭の芝生ほど青く見える」なんて言いますが、これはゲームの世界も同じことなのです。

そういうワケで今回、他機種の新作の中で注目するのが2つ。まずはSSでは、いろんな機種で大人気のS・RPG最新作「ラングリッサーⅢ」。今作は、戦闘方法が変更されて指令・実行フェイズ制になりました。これにより、ゲームの戦略性が深くなってます。

次に、文明育成SLG『シヴィライゼーション』の変更版「CIVNET」。最大の目玉は、ネットワーク上での対戦プレイができるということ。ネットワーク上で対戦なんて、ちょっとサイバーでイカスと思いません？



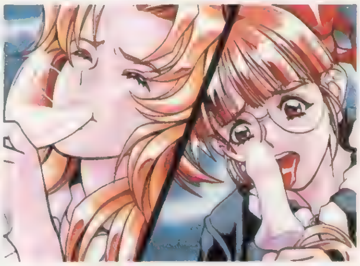
▲「ラング」シリーズの最新作「Ⅲ」。うるし原智志氏は、今回もキャラデザを担当してます。



▲「CIVNET」は、パソコンのOS「ウィンドウズ3.1」「'95」の両方にちゃんと対応。

Hゲームの実状

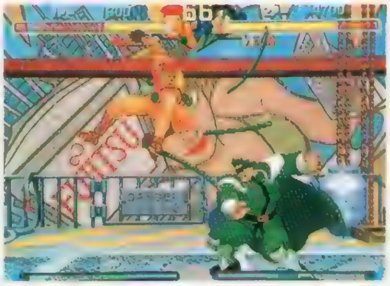
今月紹介するゲームはスゴい！　なにがスゴいかって、そりゃあ、あの知る人ぞ知るメーカーPILの新作だからです。3月発売予定のこのゲームのタイトルは、「堕落の国のアンジー」。タイトルからすでにキてますね。ストーリーは、女子高生のアンジーとルビーが奇妙なウサギを追って「デカダンスランド」というところへ迷い込んでしまうところから始まります。「デカダンスランド」…そこは、マトモな人物が1人もいない変態の国。アンジーたちは、この国から脱出するために変態と戦っていくのです。



▶「堕落の国のアンジー」。写真のジュースとアイスの材料は、絶対のヒミツ。

PILのお家芸である緊縛・排泄といった、良い子は知らなくていいエログロな世界観。戦闘で得る「変態経験値」によって分かれるストーリー展開。そして、1回のプレイ時間が約2時間なので気軽にプレイ可能…などなど、普通のH・RPGのワクでは収まりきらないゲームです。

アーケードはこれっス



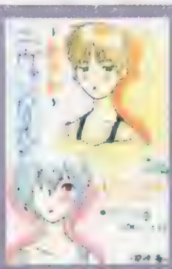
▲「ストZERO2」は、最初から前作の隠しキャラ、ダン・ベガ・豪鬼の3人が使用可能。

あい変わらず格闘モノが強いアーケード。まずは、『ストZERO』の続編「ストZERO2」から。前作との違いはいろいろですが、やはりいちばんの変更点は「オリジナルコンボ」。これは、ゲーム中に3つボタンを同時に押すとタイマーが出現し、時間内に技を入力すると、そのあと入力した技が連続で出るというもの。これでますます戦いがアツくなる？　そして「龍虎」の最新作「龍虎の拳外伝」も登場予定。これも要チェックでしょう！

◀神奈川県　柴田絵里さん：簡単にコインクリアできますもんねぇ。

◀大阪府　磐田寿比郎さん：Gガンダム、Gロボ。お願いバンダイさん。

◀群馬県　速水真琴さん：当然の欲望ですね。きっとPS版で（未定）。



◀青森県　郁怜操さん：編集部でも超盛り上がってます。最近痛すぎ。

◀神奈川県　高瀬真夜さん：確かに、あのCGはPSでも見たくなります。新作でもいいですよねぇ。

◀神奈川県　岩間弥生さん：まずはエニックスさんが参入ですね。

◀新潟県　原みちよさん：同様多数な意見が日本中から来そうです。

ハガキを下さいませ!あぁひとすじ

知ってますかい？　実は、このページで採用されたヤツぁ、自動的に奴隷ページのポイントに加算されるっつうじゃないか！　カーッ、イキなはからいをするねぇ。ま、それが迷惑かどうかは、こちとらの知ったことじゃねぇが、そういうことで頼んまさぁ。こちとら江戸っ子でい。てやんでぃ。ヘックシュ！

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1－8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

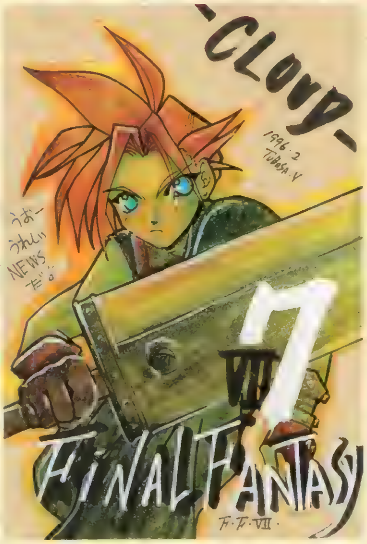
色絵 VERY GOOD

イラストは！　こうしてこうしてこう描くの！　カラーイラストは？　こうしてこうしてあ～んそんなとこにしちゃダメって感じです。描いてます？　描きますヨォ！

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

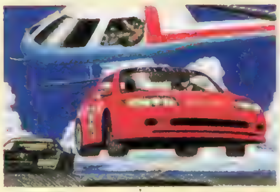
▶神奈川県　幻夕貴さん：アンナのバインが……ボールはキュウだし…いいですねぇ。でも準が一番好きです。

▶千葉県　矢條さとりさん：男の子とのエンディングがあって良かったですよね。これからの育成は男女混合？



▲神奈川県　有見翼さん：カラーイラスト「FF」1番ノリ！　巨大なソードが目印ですね？

▶福島県　安積たつおさん：そろそろ、「2」が待ち遠しくなってきません？　早く続きが知りたいっ！



▲茨城県　ペカソS城さん：色鉛筆でここまで発色させるとは……ただ者じゃないですね？　スピード感あるし。

◀東京都　貴沙羅ゆうさん：Hナシで…PCの様な感じでもムリなんですかねぇ？良いゲームなのに。

◀神奈川県　OJNさん：CDロムロムのマクロスは楽しかったですよ。でもこれにも期待大。

◀東京都　咲羅＆佳月ひろさん：人気高まる「ウィザーズ」。セシルは中でも人気No.1（多分ですけど）。

◀埼玉県　TERAさん：物思いにふけるレイちゃん。電話かけまくりの青春もなかなか楽しくていいかも。

◀神奈川県　黄鶴桜さん：渋いポリスストーリーが人気。映画のように見るだけじゃないのがいいですよね。

◀東京都　MISEさん：淡い色使いが印刷で出るか心配なほど、繊細なメローラ姫。助けて下さい～。

▼京都府　つくば山さん：戦う女の子はかっこいいですよね。胸上がってるし。

▲神奈川県　矢渡さん：可愛いですよね。カエルもいるし。サーブできるし。

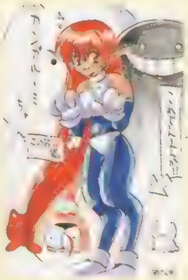
▼静岡県　TOMさん：男でも良いんですけど頭に穴の開いてる人は……。

▲千葉県　木村吉伸さん：長時間やってると重く感じてしまうんですよね。銃。

▲埼玉県　中里ゆかりさん：すごいよルーファスさんは……肩当て付けて下さい。

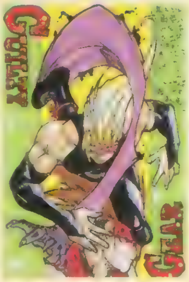
◀沖縄県　Ke太郎さん：スケボーに乗ってるようなマスターです。

▶岐阜県　水表ユーキさん：最後のセーラー服がかっこいいかも。怖いけど。殺人ですしね。通り名か。



▶宮城県　るーと6さん：良いんじゃないでしょうか？　袋あるし。ピョンピョンって跳ねてますもん。

▲岐阜県　KUKUMAさん：猫いるし色っぽさ大爆発のモリガン。シャツ前止めな……。



▶広島県　DDTさん：各キャラ、設定がいいですよね。ギャグ系は……誰が担当なんだろう。

▶愛媛県　GRUさん：カインの金髪に金の十字架。エイジの悪人顔がステキすぎます。なんとかに刃物。

▶滋賀県　ごぢうりさん：人が変わるたびにロードだけは勘弁してほしいですね。某アレみたいに。

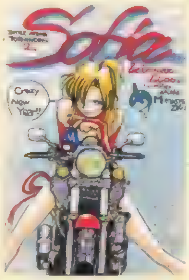
▶大阪府　ほかぞのひろしさん：3人の制服の色形が違うのかぁ。絵を描く人なら気づく注意点って所でしょうか？

▲宮城県　野々原ちきさん：なんと言ってもこのヒップラインが……いいです。

▼長崎県　MeltDown！さん：エイジの牙？が可愛いです。いたずらっ子みたいで。

▲愛知県　こびとかばさん：可愛いフリして難易度の超高の「フローティング」。

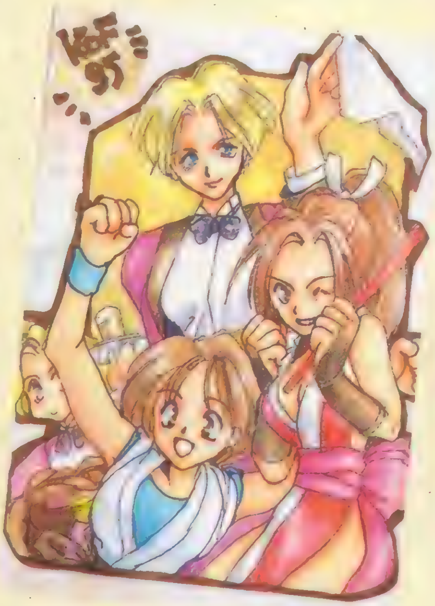
▼大阪府　M-MASTER zx-ⅡDさん：V-MAXですかぁ。かっこいいですよね。



▲神奈川県　時貴唯さん：なんだかはかなげな座り方のエリス。

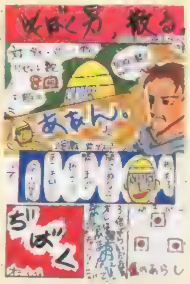
▲宮城県　一朗アキラさん：格闘家なのに可愛い女の子。ちょっとズルイですよねぇ。

▼岩手県　伊藤勇太さん：何度見てもOKな舞ちゃん。さりげないキングステージの女の子もOK！



▲東京都　咲羅さん：男子育成がやりたかったんですね……ゆるしましょう。

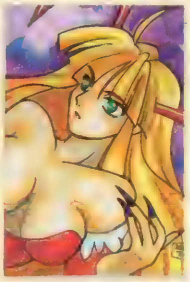
▼山形県　上野ハチさん：ピンの嵐はキツイですねぇ。3倍。やってられません。

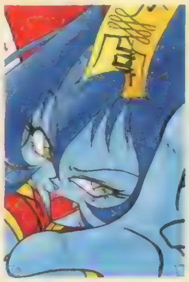


▲大阪府　鯨伏あいさん：壊してどうするんでしょう？ちょーこわいぃみたいな。

▲新潟県　りるひなさん：弾丈を馬車馬のように働かせないと。ね？

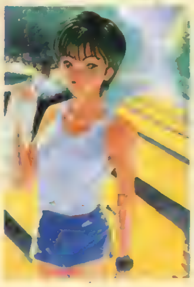
▼愛知県　松下麻香子さん：金髪のモリガン。赤の衣装が似合いすぎ。

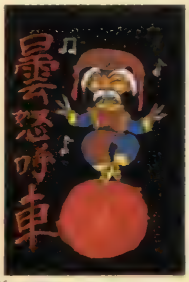




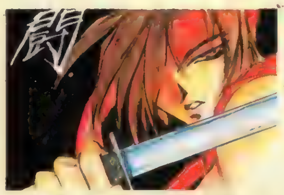
▲大阪府　篠原龍樹さん：迫力のレイレイ！　お札がめくれてるのがキモです。

▼千葉県　木村吉伸さん：この光と影の感じはどうにもたまりませんねぇ。





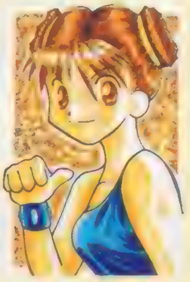
▲京都府　そーへーさん：楽しそうなホーが良いですねぇ。でも殺人鬼。



▲熊本県　しまずやひちさん：黒エイジ。今度は白人とか黒人とかイロイロだと楽しい？　くはないですね。

▶新潟県　りるひなさん：両手の先にナルがいるそうです。そう思うと躍動感が違いますよね。

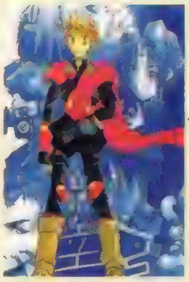
▲神奈川県　貞雅篤さん：閑丸……この角度だとふてぶてしくていいですねぇ。傘傘。



◀岐阜県　スパッドPSさん：アーケードの『ZERO2』、PS移植されないですかね？

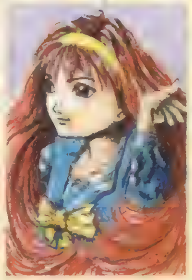
◀三重県　288さん：夜の公園？でこの角度は危なすぎます！　目線がぁ目線がつい！　ってことになりまねません。

◀三重県　館凪林さん：1回だけですからね（笑）。ホントに1回だけなんですったら！　ね？



◀京都府　龍王院弘SPさん：バックの青に映える主人公？　コード付きの人もどこかステキ。

▶大阪府　ROホーミングさん：ちょっと雰囲気の違う詩織。髪の毛、これくらいの色なら校則も平気？



▲群馬県　柏瀬ひろゆきさん：暗闇でライトを持っている優香……ではないんですよね（笑）。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？
①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。
②：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！
③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：ポイントに関しては154ページ参照。

DPS 読者プレゼント

電撃PlayStation
4月号が読者に贈る

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は6月号（4月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝を込めたプレゼントコーナーです。ぜひ応募して欲しい賞品をゲットしてください。

3名

1 PSソフト でろーんでろでろ
（提供／テクモ）

2名

2 PSソフト ヴィークル・キャヴァリアー
（提供／ヴァンガード）

1名

3 でかくつ下

3名

4 海底大戦争 ぬいぐるみ
（提供／エクシング）

30名

5 キングスフィールドIII 卓上カレンダー
（提供／フロム・ソフトウエア）

3名

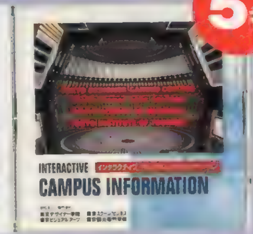
9 魔法少女プリティサミー　テレカ
（提供／AICスピリッツ）

3名

6 デスマスクTシャツ
（提供／バンタンインターナショナル）

10名

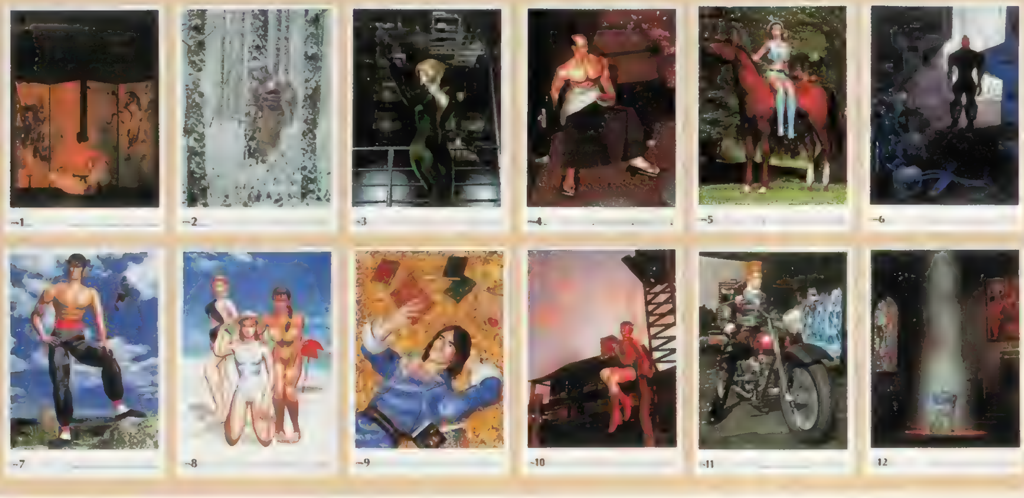
7 ディスクワールド キューイーン カレンダー
（提供／メディアエンターテイメント）



5名

8 インタラクティブ キャンパス インフォメーション
（再生にはWINDOWSまたはMACのCD-ROMソフトの動作する環境が必要です）

5名



10 鉄拳2　スペシャルカレンダー　（提供／ナムコ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 APRIL
HOW TO WIN

今持っているソフトを2倍、3倍に楽しみたい！　と心から願っている人のためのプレイクエスチョン。今月もアナタの助力になれたらいいな〜みたいな♡

© 1995 DATA EAST CORP.

梁山泊最強の座と己のプライドを賭けて、戦う豪傑たち……
PS版はそんな彼らの戦いがさらにパワーアップ！
しかもヤツが使えるとあっては、こいつはもうプレイするしかない!!

水滸演武

発売中　格闘ACT

PS, I ♥ YOU!　SS版よりスピードが早くなり、かなり遊べるようになった。最近の格闘ゲームでお約束の隠しキャラもいるし。でも、なぜあいつなんだ？　ただでさえ女の子が少ないゲームなのだからヨンミーとかキレイどころにすればいいのにねぇ…。(天使のようなミントちゃん)

ジャンル	格闘ACT	価格	¥4,980
メーカー	データイースト	対応周辺機器	なし
発売日	1月26日(発売中)		

このゲーム独自のシステムを理解し、戦いを勝ち抜け！

　このゲームでキャラは、剣や槍などの武器を持っていて、それらを使った戦いがメインとなる。武器は画面下の武器ゲージが無くなると壊れてしまい素手になってしまう。また、自ら武器を捨てることも可能。この時は、出せる必殺技や超必殺技が変わってくるぞ。基本的には武器があった方が出せる必殺技が多く、リーチもあるので強い。しかし、戴宗は武器の有無で必殺技は変化しないし、武松は素手の方が必殺技が多いので戦いやすいのだ。

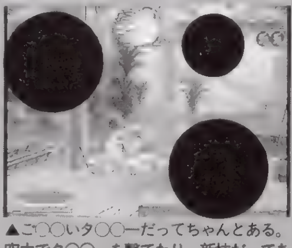
◀素手の時、ガードをすると同時に強攻撃をすると、避けながら攻撃できるぞ。

謎の乱入者、あいつで対戦プレイ！

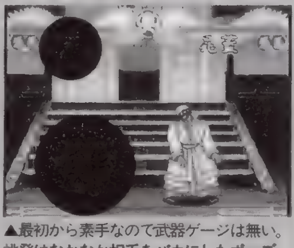
使用コマンド	キャンペーン中にてひ・み・つ♡

　このゲームでも格闘ゲームのお約束とも言える隠しキャラが用意されている。あのＮＥＯ・ＧＥＯなどで発売されている「ファイターズヒストリー」シリーズのキャラ、あいつだ。とりあえずノーコンティニューでクリアーするとスタッフロールのあとにパスワードが出るのだ。これは全キャラそれぞれ違っていて、すべてのパスワードを合わせると１つのコマンドになる。ちなみにそのコマンドをハガキに書いて、データイーストが行っている〝あいつはだれだキャンペーン〟に送ると、もれなく［ちょっとおしゃれな〝あいつ〟の技表］がもらえるぞ。

◀タ○○ーバ○○カや虎○○など、お馴染みの必殺技はもちろん使えるぞ。



▲こ○○いタ○○ーだってちゃんとある。空中でタ○○ーを撃てたり、新技だってあるぞ。いろいろコマンドを試してみよう。



▲最初から素手なので武器ゲージは無い。挑発はなかなか相手をバカにしたポーズ。まさにこれぞ挑発って感じ。

◉連続技をマスターしよう！

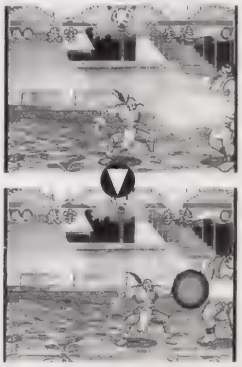
　ダメージを受けて空中に浮いたり、ふっ飛んだ相手に追い打ちをかけることができるのだ。くわしくは下にまとめてあるので参考にしてほしい。また、素手の時には通常技を連続で当てることができる。史進なら強パ、中キ、中パ、強キといったように、各キャラ何種類かずつ用意してあるので、探してみよう。

持ち上げるパターン

　相手にダメージを与え、空中に浮かせるというもの。浮いている相手にはどんな攻撃も当たるぞ。武松の必殺技、猛虎爪撃や元小五や元小七の幻流昇といったものが代表的だ。また全キャラのジャンプ強パンチでも相手を浮かせることができるぞ。ただし、浮いている相手にもう一度浮かせる技を当てることは可能だが、そのあとは当たり判定がなくなるので、３度目を当てるのは不可能（でなきゃハメだよネ)。

ふっ飛ばすパターン

　相手を遠くへふっ飛ばす。ふっ飛んだ相手が、画面端に当たると叩きつけられ、しばらく動けなくなってしまう。もちろんこの時にダメージを与えることは可能。戴宗の烈波掌や公孫勝の立ち強パンチなど。これも同じ技を２度当てても３度目は当たらない。動けなくなっている間はかなり長いので、スキの大きい超必殺技を当てることも可能だ。各キャラそれぞれこの技があるので、いろいろ試してみよう。



ポイントQ&A

Q：武器有りと無しとではやっぱり有った方がいいんですか？
A：確かにあるにこしたことはないが、無くても十分戦えるぞ。素手の時相手の武器攻撃をガードした時に強攻撃をすると、避けながら攻撃できるのだ。この攻撃は相手にガードされないので、なかなか便利。また、史進や武松、魯智深といったキャラは逆に素手でないと出せない必殺技を持っているぞ。

©1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

剣と魔法のファンタジーな世界を舞台にした新感覚の育成SLG。男女15人の中から5人を選んで楽しめちゃうのがグーなのよ。

ウィザーズハーモニー

発売中 育成SLG

PS,I LOVE YOU! 男子生徒を仲間に加えたことある？ これがなんつーか…、会話関係がスッゴクイイのよ。特に夏合宿で海パン姿の男に"いっしょに行こう"とか言われちゃ、やっぱ平気ではいられんよ（考えすぎ!?）。とにかくいろんな意味で楽しいので1度ためしてみれ。　（Z佐藤）

ジャンル	育成SLG	価格	¥4,900
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	メモリーカード（最大15ブロック）、マウス
発売日	12月29日（発売中）		

超重要データをピックアップしてお届け!!

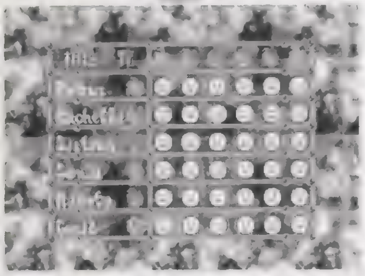
ひとりの生徒とラブラブなエンディングを迎えること！　それがこのゲームの最大の目的だ。この目的を達成するために、いままで数々のデータを紹介してきたけど毎回チェックしてくれてたかな？　えーっ、チェックしてなかった!?　でも心配は無用。今回はいままで紹介してきたデータの中から超重要なものだけをピックアップしてお届けする。いわば攻略の集大成なのだ。コレさえ読めば初心者でもバッチリ。お好みの女の子、または男の子!?　とラブラブなエンディングを迎えられちゃうぜ。

◀イベントの発生条件や数値データを中心に掲載するぞ。ラブラブなエンディングを目指してガンバロー！

告白エンディングを見るためのポイント

ラブラブな告白エンディングを迎えるためのポイントは2つ。まず最初はターゲットの学生をひとりにしぼること。お好みの子を決めたら、すべてのことをその子中心に考えていこう。そして2つめはターゲットの子との相性だけを良くすること。八方美人でみんなと仲良しっていうのはもってのほかなのだ。相性を良くする方法については右に解説したので、そちらをしっかりチェックしてね。この2つのポイントに注意しながらゲームを進めていけば、告白エンディングはバッチリだ。

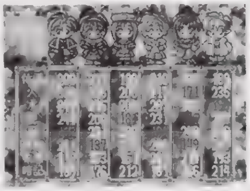
相性表は毎回チェック！



▲相性表はスケジュール入力時に見ることができる。ターゲットとの相性は欠かさずチェックすること。

◉スケジュールはペアで実行

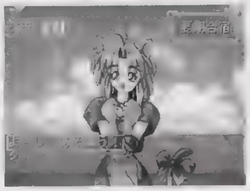
毎週のスケジュールは絶対にターゲットの子と2人ペアで実行していくこと。これだけで相性はグングン良くなるぞ。ほかのメンバーはテキトーに組ませておけばOK。ただし成績の伸び方には注意。



◀ターゲットの娘とペアでスケジュールを実行。

◉夏冬、日曜日のイベントは積極的にクリア

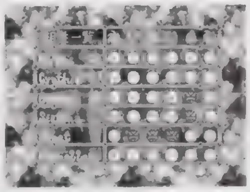
夏・冬、そして日曜日と誕生日のイベントでは、どういう行動をとったかで相性が変化する。ターゲットの子とのイベントが発生したらできるだけ好意的に行動し、相性をバンバン良くすること。



◀夏・冬のイベントをクリアすれば相性アップ。

◉セシル以外の隠しエンディングを見る場合…

生徒会長とラミカのエンディングを見る場合は特別。パーティメンバーとは相性を良くしないことがポイント。主人公はひとりでスケジュールを実行させ、特定の条件（右ページ参照）をクリアしよう。



◀メンバーとは相性を良くしちゃダメなのだ。

注 ほかのメンバーとの相性は上げないこと

最初にも紹介したけど、ラブラブな告白エンディングを迎えるためには八方美人（みんなと仲良し）ではいけないのだ。ターゲットを決めたら、その子に集中してゲームを進めていこう。しかし、ターゲット以外のメンバーとも夏・冬の合宿やお誕生日などの強制イベントでつき合っていかねばならない。つきあい方としては、まず夏・冬の合宿では絶対に一緒に行動しないこと。間違ってOKしちゃった場合は、わざと嫌われるような行動をとろう。そしてお誕生日では、相手が嫌がるようなものをプレゼントするのだ。これが意外にやっかい！　取り扱い説明書で各キャラの嫌いなものもチェックしておこう。これらの強制イベントでは主人公がとった行動により相性が変化する。間違えるとターゲット以外の子との相性がアップしちゃうので、くれぐれも注意すること。

お誕生日

◀お誕生日がきたら、わざと嫌いなものをプレゼントする。これで相性はダウンするのだ。

夏・冬のイベント

▶絶対に一緒に行動しないこと。間違ってOKしちゃった場合は、わざと嫌われる答え方をしよう。

DATA 1 勧誘時の居場所リスト

ゲームをスタートさせるとまず最初の難関となるのが部員の勧誘だ。勧誘期間は6日間あるとはいえ、その間にお目当ての子に出会えなかったり勧誘に失敗したりと、やはり予備知識がないとかなり苦労するだろう。そこで役立つのが右の表だ。これはいつ、どこに、誰が登場するのかを表したものだぞ。この表を参考にお好みの女の子だけを集めれば、ハーレム状態でのプレイも夢じゃないぜ。勧誘活動ができるのは1日に2回、6日間で12回だ。日付ではもちろん、1回目と2回目でキャラの居場所が変わるので、どこかに向かうときは日付と回数はしっかりチェックしてからいくこと。また、6日間のあいだに5人のメンバーが集められない場合は、デイル先輩が不足している分だけ生徒を集めてくれる。この場合、誰が集まるかはランダムなので、できるだけ5人とも右の表をチェックして自力で集めるようにしよう。

時間／場所	暁眠・22日		暁眠・23日		暁眠・24日	
	午前	午後	午前	午後	午前	午後
学内広場	ラシェル	チェスター	ジャネット	シンシア	シンシア	ー
寮	ジョルジュ	ジャネット	レジー	ー	ー	ジョルジュ
闘技学科棟	真琴	ー	マックス	蒼紫	ラシェル	蒼紫
普通学科棟	アリシア	ー	ー	セシル	アリシア	システィナ
魔法学科棟	セシル	メリッサ	システィナ	チェスター	ー	ソーニャ
図書館	ー	ミュリエル	メリッサ	ソーニャ	ミュリエル	ー
森	ー	蒼紫	ー	ー	レジー	マックス

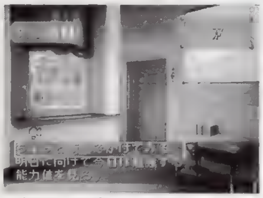
時間／場所	暁眠・25日		暁眠・26日		暁眠・27日	
	午前	午後	午前	午後	午前	午後
学内広場	アリシア	ジャネット	ー	チェスター	アリシア	ラシェル
寮	ー	シンシア	レジー	ジャネット	ー	シンシア
闘技学科棟	ジョルジュ	蒼紫	ラシェル	マックス	真琴	ジョルジュ
普通学科棟	ミュリエル	ー	セシル	ミュリエル	ー	システィナ
魔法学科棟	システィナ	セシル	メリッサ	ー	ソーニャ	チェスター
図書館	ー	ー	ー	ソーニャ	メリッサ	ー
森	真琴	マックス	真琴	ー	レジー	ー

ポイントQ&A

Q：イベントがど〜もクリアできません。ぜ〜んぶのイベントの答え方チャートを教えてくれ〜い。
A：う〜ん…、なにぶんイベントがたくさんあるだけに、すべての答えを紹介するとそれだけでページが埋まっちゃうんだよね。かといって、いくつかピックアップして紹介するのもヘンだし…。わるいがキミ自身でチャレンジしてもらうしかないな。イベントが始まる直前にデータをセーブしたりして何度も挑戦してみてちょ。

DATA 2 日曜日のイベントリスト

日曜日に街でターゲットの子に出会い、そこでイベントをクリアすれば相性をグ〜ンとアップさせることができるぞ。日曜日ごとに街へ繰り出してみよう。表中の季節は夏が6、7、8、9月。冬が5、10、11、12、1、2、3月を表しているので、お間違いなく！


▲女の子に出会えるかどうかはランダムなので、何度も足を運ぶベシ。

名前	夏	冬
シンシア	市場通り	学内広場・市場通り
ジャネット	中央広場・市場通り	施療院
ラシェル	中央広場	市場通り・万屋
アリシア	宝石店	公園・図書館
システィナ	市場通り・施療院	神殿
ミュリエル	劇場	本屋
セシル	市場通り	洋服屋
メリッサ	図書館・本屋	中央広場
ソーニャ	図書館	本屋・劇場
真琴	洋服屋	本屋・市場通り
ジョルジュ	森・公園	万屋
レジー	食堂	遊技場・市場通り
マックス	学内広場	施療院・図書館
チェスター	公園・施療院	図書館
蒼紫	森・万屋	劇場
生徒会長	魔法学科棟・ギルド	普通学科棟

DATA 3 突発&自発イベントリスト

突発イベントとは、メインキャラ（表中の3人のうち1人いればOK）がパーティ内にいることで強制的に発生するイベントだ。3人がいる場合は、いちばん成績の悪いキャラがイベントに参加する仕組みになっている。次に自発イベントだけど、これはキミ自身が発生させない限り絶対に起こらないイベントのことだ。発生させるための第1条件はパーティの中にメインキャラ（やはり表中の3人のうちの1人）がいること。そして第2条件は、発生月になったら“ウワサを聞く“のコマンドを実行していくこと。そして“おでかけ“のコマンドを実行して、発生場所に向かうのだ。これでイベントが発生することになるぞ。この2つのイベントは、クリアしても相性が変化することはないぞ（お誕生日だけは変化するので注意すること）。特定の女の子を意識せずに、どんどんクリアしていくようにしよう。

突発イベント

イベントタイトル	発生月	メインキャラ
故知への探求	5月	ラシェル・ミュリエル・チェスター
パンをくれ	6月	ラシェル・マックス・チェスター
深き緑の奥に	7月	ラシェル・アリシア・ジョルジュ
司書さんの呼び声	7月	ミュリエル・ソーニャ・チェスター
hailstrike	8月	セシル・ソーニャ・蒼紫
the tempest	9月	ミュリエル・セシル・レジー
らいとにんぐらぶそでぃ	10月	メリッサ・ソーニャ・レジー
Twilightknight	11月	ジャネット・ジョルジュ・チェスター
あなたしか見えない	11月	シンシア・メリッサ・マックス
想いは刻をこえて	12月	ジャネット・ミュリエル・ジョルジュ
earthquake	12月	シンシア・ジャネット・マックス
heavysnowing	1月	アリシア・システィナ・メリッサ
白い恋人	2月	ジャネット・レジー・蒼紫
007の逃亡	2月	アリシア・システィナ・マックス
星に願いを	9月	女性キャラとセシル
デイルの実験	5・10・2	全員
ルーファスの誕生日	2月	全員
キャラの誕生日	誕生日	全員

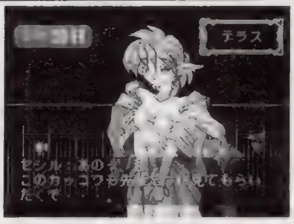
自発イベント

イベントタイトル	発生月	発生場所	メインキャラ
人気役者の恋	6月	劇場	メリッサ・真琴・蒼紫
銀の指輪に願いを込めて	7月	神殿	真琴・ジョルジュ・蒼紫
希望の輝き	9月	宝石店	シンシア・アリシア・セシル
lunaticar sonist	10月	市場通り	ラシェル・ソーニャ・チェスター
LastSong	10月	食堂	アリシア・システィナ・ソーニャ
緋色の記憶	11月	施療院	ジャネット・システィナ・レジー
invisible thief	12月	神殿	ジャネット・真琴・チェスター
消えた子供たち	1月	公園	シンシア・メリッサ・マックス
phantom of the misty	2月	劇場	アリシア・セシル・蒼紫
ジョセフィーヌは今何処	3月	万屋	システィナ・ジョルジュ・マックス

DATA 4 3つの隠しエンディングへの道

◉セシル編

方法は意外とか〜んたん！　まずセシルとの相性だけをMAXまで上げる。そしてセシルの誕生日、静暑（7月）20日にケーキをプレゼントするのだ。その後は相性に注意しつつエンディングを迎えればOKだ。ドレス姿のセシルに会えるぞ。



▲相性を良くして、お誕生日にはケーキ！ということを覚えておけば楽勝なのだ。

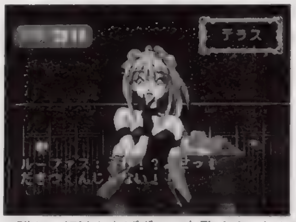
▲条件の場所に行っても必ず会えるとは限らない。何度も足を運んでみること。

◉生徒会長編

パーティメンバーとの相性を上げずにゲームを進める。そして日曜日の“おでかけ”コマンドを実行し6月〜9月に魔法学科棟とギルド。10月〜3月に普通学科棟に行き、それぞれの場所で1回ずつ生徒会長と出会う。あとはエンディングを迎えるだけだ。

◉ラミカ編

ジャネット、システィナ、レジーのうち必ず誰かひとりをパーティに入れ、メンバーとの相性を上げずにゲームを進める。そして霜森（11月）に“うわさを聞く”のコマンドを実行。続いて“お出かけ”コマンドを実行し、施療院に行ってイベントをクリアするのだ。



▲誰との相性も上げずに、自発イベントの“緋色の記憶”をクリアすればOKなのだ。

DATA 5 3年生のエンディングデータ

この1年で学園を卒業してしまうルーファス、アリシア、真琴、レジーの4人には卒業後の進路が4種類ずつ用意されていて、最終的な能力値によって変化するようになっているぞ。エンディングが変化する条件は、右の下の12の能力値のうち2つが不足していると1ランク下のエンディングになるという仕組みになっている。また、ルーファスの場合は特定のキャラとのラブラブなエンディングになると、こちらのエンディングは発生しないので注意しよう。

▲さらに主人公とほかの3年生がラブラブになると、両方のエンディングが発生しない。

キャラクター	エンディング	条件パラメータ 体調	火	水	地	風	魔知	暗記	教養	魔法レベル 火	水	地	風
ルーファスクローウン	宮廷魔術師になる	200	380	380	380	380	300	300	300	3	3	3	3
	魔法学科の教官になる	200	340	340	340	340	250	250	250	2	2	2	2
	マジック・ギルドの導師になる	200	300	300	300	300	200	200	200	1	1	1	1
	冒険者になる（デイルと冒険）	上記の数値以下のパラメータで発生											
アリシアヴィンセント	魔法学科の教官になる	200	300	300	300	300	280	280	280	3	3	3	3
	劇場の女役者になる	200	250	250	250	250	280	280	280	2	2	2	2
	結婚する	350	0	0	0	0	0	300	0	1	1	1	1
	湖のほとりで妖精と暮らす	上記の数値以下のパラメータで発生											
彩霞 真琴	家で魔法と武術の塾を開く	300	300	300	300	300	250	300	250	3	3	3	3
	闘技学科の教官になる	350	250	250	250	250	250	280	250	1	1	1	1
	普通学科の教官になる	300	240	240	240	240	220	250	220	1	1	1	1
	中華料理店のコックになる	上記の数値以下のパラメータで発生											
レジーパッカード	宮廷魔術師になる	250	350	350	350	350	250	250	250	3	3	3	3
	親と和解し実家を継ぐ	200	300	300	300	300	250	250	250	1	1	1	1
	遊技場のディーラーになる	350	280	280	280	280	200	200	200	0	0	0	0
	一人で旅に出る	上記の数値以下のパラメータで発生											

ポイントQ&A

Q：魔導検定をクリアするのに条件はあるんですか？　パラメータの必要能力値などを教えて下さい。
A：魔導検定には、ある一定のクリア条件（教えられましぇ〜ん）が設定されていて、それを6人のうち5人が満たしていればクリア（ただし条件を満たしていなくてもランダムでクリアできることもある）。まあフツーに勉強していれば落第することはないので、あまりクリア条件など気にしないで楽しんでみれ。

巨大な刑務所と化した凶悪都市を舞台にしたイカス洋ゲーが登場!!
タクシードライバーとなって、ゾンビもうろつく危険な街で生き抜くのだ。キミは、オムニ社をブッ潰して街から脱出することができるか?!

ハードロックキャブ

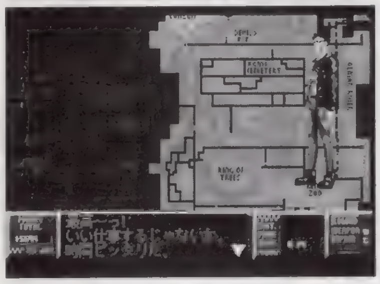
発売中 STG

PS,I♥YOU! 初めに客を送り届けられるようになるまで、ちょっと慣れを要するけれども、それさえ越えればあとはイッキにいけちゃいます。最後のオムニ社ビル爆破任務は、なかなか熱いぞ。このあやしい雰囲気にひかれる人は、絶対にやって損はないっす。（TAC☆）

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アスミック	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	2月16日(発売中)		

◉まずは客を運ばねえとな

路上の人影のうち、手を上げて立っているのが大切な客。ゾンビどもと間違えて撃つな。まあ、うっかり殺しても、何もペナルティはないが。客の近くを通ると声をかけられるから、そのそばで停車すればいい。エリアごとに、客の多い通りがいくつかあるものだから、そういう場所を見極めれば客が見つからないなんてことはなくなるはずだ。目的地までの距離が遠いほどオイシイ客だが、これは運しだい。客を乗せたら、マップを確認しながら、なるべく大きな道で曲がり角の少ない効率のいいルートを走るように気を配れ。指定の時間に遅れると、チップが減ってしまうぞ。前を走る邪魔な車は衝突する前に容赦なく撃破し、遠距離の場合は急加速用のアルゴン・セルも使って急げ。目的地に近づいたら、画面右下の追跡装置をよく見て、距離が0になって方向指示が回転した場所で停車すれば到着だ。



◀金を得る手段は客からのチップのみ。しっかり働いて、愛車の修理や武器弾薬につぎ込むのだ。

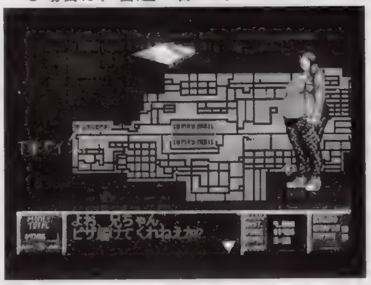
◉特別なミッションはキッチリこなそうぜ!!

お前が気合いの入った運転手だと認められれば、客に混じって特別なミッションを依頼してくるヤツが出てくる。認められるためには、ちゃんと時間どおりに客を送り届けていればいい。ミッションの内容にはいくつかの種類があって、普通の客と違って時間厳守。指定時間内にこなせなければ、クリアしたことにはならないぞ。失敗したときは、しばらく客を運んでいれば、再び同じことを依頼されるから準備を整えて待つことだ。いくつかのミッションを成功させれば、パスワードを教えてもらえる。これを各エリアにあるＥＸＩＴベイで入力すれば、念願の次のエリアへ行けるってわけだ。それじゃあ、代表的なミッションのタイプと、クリアのためのコツを教えてやろう。

●届け物…指定の場所まで何かを届ける。受取人がいる場合は、普通の客と同じく目的地で停車。爆弾などの受取人がいない物は、目的地の目の前でイジェクトシートで射出すればＯＫだ。

●ターゲット撃破…特定の車両や、エリア内の人間をブチ殺す。目標の残数が画面左下に表示されるから気をつけろ。特に人間相手だと数が多いから、けっこう骨がおれるぞ。

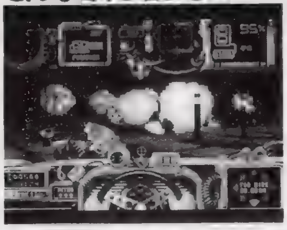
●ボス…１体だけだが、耐久力・攻撃力の高い強敵が挑戦してくる。こちらもミサイルなどの特殊兵器を惜しまずに使え！



◀届け物の目的地は、道のわかりにくい場所にあることも多い。複雑そうな場所は、普段から走りながら確認しておこう。

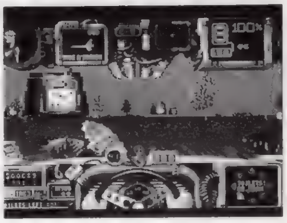
こんなミッションも…

ビル爆破



◀オムニ社関連のビルを爆破。目標のビルの前まで行って、爆弾をイジェクトシートで射出すれば、ハデな爆発のあとに、ビルは跡形もなくなるぞ。

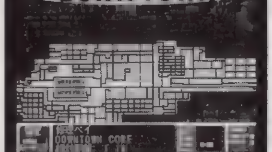
トイレ爆破



▶オムニ社の幹部を、屋外トイレごと吹き飛ばしてやれ！ ずらりと並んでいるトイレを、時間内にすべて破壊できれば任務完了。端から順に効率よくやろう。

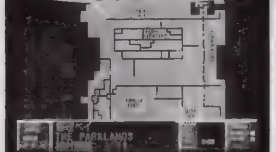
これがケモシティ5つの刑務所エリアだ！

DOWN TOWN



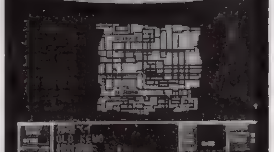
道は碁盤状に整理されているので、走りやすい。遠くへの移動には、街の中央を走るハイウェイを利用しよう。エリア中央にあるショッピングセンターは、マップだけでは入り口や内部構造がわからない。この中への届け物の依頼もあるので、あらかじめ確認しておくといい。どのエリアにもいえることだが、外周の壁にはミサイル発射口があり、とても危険。なるべく近づかないように。

PARK



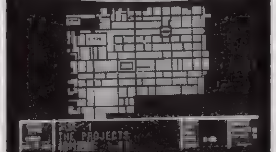
エリアのほとんどがオフロード。ここにきたら、まず修理ベイへ直行して、バッテリーを最高の物に買い替えること。他のエリアと違って、道以外のところを走れるので、急ぐ場合にはバッテリーの残りに気をつけながら、オフロードを抜けよう。そこらを走り回るオフロードカーは装甲が厚いので、メイン武器となるルーフキャノンは早めにパワーアップ。スチール製追加装甲も常備しておきたい。

OLD KEMO



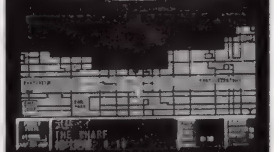
それほど広くはないが、これまでよりも道が複雑になっている。マップの確認はしっかりしておいた方が無難だろう。所々にある貯水池は、道路よりも低くなっている。もしも誤って落ちたときは、エレベータのところからしか上がれないのだ。武装は特に買い替えなくとも、前のエリアでパワーアップしてあれば十分。修理ベイで装備できる追加装甲のＰＬＡＳＴＩＳＴＥＥＬは、お買い得だぞ。

PROJECT



再開発地区であるこのあたりは、整理されていない部分では、左右の建物が張り出して道が狭くなっている部分が多い。急ぎの場合にはなるべく避けて通ろう。球場や学校といった、囲われた場所の中に行く必要もあるので、入り口の確認は怠らないように。武装ベイで買えるボンネット取付型迫撃砲は、このエリア終盤のミッションで登場するボスも１撃で倒せるスグレ物。必ず装備しておきたい。

WHARF



宿敵オムニ社の本社ビルのある、広大な港湾部。運河によって上下に分割されているので、移動ルートを選択するときは、どこの橋を渡るかも考えよう。路上にはミサイルを撃ちまくる戦車まで出ている。追加装甲は、常に最強の物を装備しておくこと。エリア中央の操車場の奥まで行くミッションがあるのだが、列車を迂回するため時間が厳しい。通れるルートを確認しておいても、かなりギリギリになるぞ。

ポイントQ&A

Q：主人公ドレイクの乗るタクシーは、かなりイカすマシンだと聞いています。いったいどんな武器を装備できるのか、教えて下さい。

A：そりゃあもうスゴイぞ！ 基本装備はヘッドライト内蔵のマシンガン。特殊武器として、屋根に取り付けるルーフキャノン、ボンネットにミサイルポッドと各種投射型兵器。そして体当たり用の電動回転ノコギリに、機雷発射装置だ。普段は、対人用にマシンガン、対車両用にルーフキャノンを使うようにしよう。

©Parallax Software Corporation.Interplay is exclusive distributor of Descent.Descentは㈱デサントからの許諾による類似商法の使用です。
©ASMIK／Imagexcel/Game Tek,Inc.2999NE191st street,Suite500,Aventara,Florida33180.Game Tek is a registered trademark of I.J.Enc

©1988 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

待ちに待ったサイバーパンクAVGの傑作。その魅力をトコトン追跡！

SNATCHER
スナッチャー

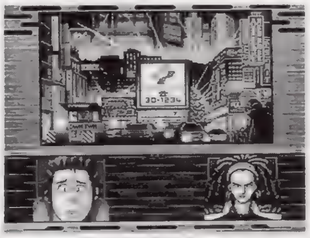
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)／マウス
発売日	1月26日(発売中)		

名作をより深く楽しむために…

名作アドベンチャーとして高名な『スナッチャー』。ＰＳ版をプレイした読者も多いだろうけれど、謎解きなどにイジワルなところがないので、比較的簡単にに最後まで見ることができたと思う。ただ、それだけで終えてしまっては、まだこの名作の全てを見たとは言い切れないぞ。本当によくできたゲームとは、噛めば噛むほどにいい味が出てくるものだ。それでは、このゲームの見逃しやすいポイントを復習してみよう。

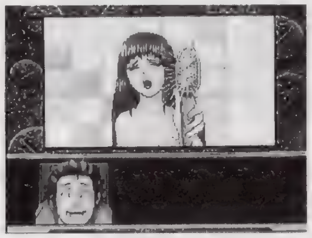
じっくり味わおう1◉隠された情報を探り出せ

ビデオフォンは、ゲーム進行とは直接関係ない番号にかけることもできる。３月号で紹介した以外にもいくつかあるけれど、全部は載せきれないので発見方法を教えることにしよう。電話番号を見つけるには、「ゲーム中に判明する場合がある」「実際の公的サービスにある番号」「ガウディの人命検索でスタッフの名前を検索」「特定の人物に何回も電話する」の４つ。さぁ!!　未発見の番号を自力で探してみよう。


▲ゲーム中に判明する電話番号はとても見つかりやすい。ほかにもいろいろとあるぞ。

じっくり味わおう2◉こんなイベントもいっぱい

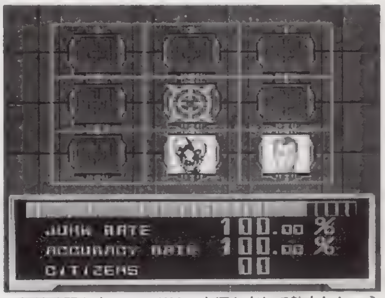
このゲームでは戦慄を覚える場面に加えて、思わず笑ってしまうシーンもたくさん用意されている。普通はゲーム進行で自動的に見れるけれども、中には注意していないと見れないものもある。そんな場面に出会うには、基本的に「見る」「調べる」などのコマンドをしつこく選択していればＯＫなので試してみよう。ほかにも、最初の射撃シーンで死ぬと、後のメッセージが変化したりするので、チェックしよう。


▲こんなムッフフな場面に出会えることも、『スナッチャー』の大きな魅力の一つ。

じっくり味わおう3◉射撃の名手を目指そう

『スナッチャー』の大きな特徴の一つとして、アクション性を持った〝射撃モード〟が挙げられる。実戦での射撃モードでオタオタしているとゲームオーバーになってしまうので、腕を上げておくのは攻略する上でも必須条件だ。それはそれで大切だけれど、この射撃モードはそれ単体でも十分に熱中できるモードなので、反射神経に自信のある人は本編を離れて射撃マスターを目指してみてはどうだろう。キミが出した成績は、その成果が分かりやすく表示されるし、その後でミカとメタルギアも総評を述べてくれるぞ。

ちなみに、このモードでは照準の正確かつ瞬間的な動きが要求されるので、コントローラでのプレイが一番適しているぞ。



▲射撃練習をするモードは、本編を忘れて熱中しちゃうほどにオモシロイ。民間人に注意して、標的を撃とう。

◀しっかりと練習しておかないと、本編で発生する実戦時に苦労するぞ。

©VANTAN INTERNATIONAL Co.,Ltd.／ELECTRIC,INC.
©ACTIVISION,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

ムービーをふんだんに利用した、臨場感タップリのＡＶＧ。判断を誤ると即ゲームオーバーになってしまうので、心してかかるべし

デスマスク

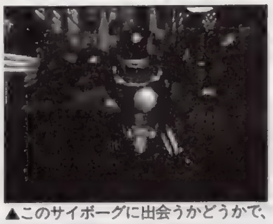
ジャンル	AVG	価格	¥7,800
メーカー	バンタンインターナショナル電脳工場	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	2月9日(発売中)		

難関ポイントを徹底アドバイス

チェック1◉キミはサイボーグを見たか

ＤＩＳＫＩで、空から車が下りてくるシーンがある。ここでは、車から変な声の敵キャラが出てくる時と、写真のようなサイボーグに遭遇する場合がある。どちらの敵も銃で撃つことに変わりないけど、サイボーグが登場した場合には、再度この場所来るようにしないと、話を進展させられないのでチェックしておこう。

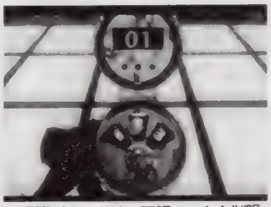
ちなみに、この後のシーンでは急いで事を運ばないと、車と心中することになるぞ。


▲このサイボーグに出会うかどうかで、その後の正解ルートは変化する。

チェック2◉電車と爆弾ゲームーどうすれば突破できるのか

地下鉄で電車を待つシーンで何をしても死んでしまい、悩んでいた人はいないかな？　実はこのシーンでは〝何もしない〟というのが正解なので、余計な入力はしないように。

その後、バーに入ると爆弾ゲームに挑戦させられることになる。ここでは「3・1・2」の順番に選択すれば無事にクリアできるので覚えておこう。入力するのが遅かったり、焦って順番を間違えたりしたら、一巻の終わりなのだ。



▲爆弾ゲームでは、正解ルートを制限時間以内に入力する必要があるぞ。

チェック3◉サイバードッグの攻撃をかわそう

サイバードッグは、一度こちらが襲われると、反撃をするヒマもない恐ろしい敵だ。最初に彼らの姿を見ても相手にせず、すぐに近くのマンホールに下りてしまおう。ここで女性から３種類のチップを手に入れた後、すぐに外に出てしまわずに、通路の反対側の奥に行ってみよう。ここでは、サイバードッグが唸りを上げながら襲ってくるけれど、排水口の格子があるので、相手の牙はこちら側には届かないぞ。この機会に殺しておこう。

◀このシチュエーションなら、犬の動きは阻める上に、こちらから攻撃できるのだ。この機会に、犬どもを倒しておこう。

▶このシーンで、サイバードッグが何をしているのか気になるかも。ただし、ここで調べに向かってはイケナイのだ。

チェック4◉医療カードを手にした後は？

ＤＩＳＫ３で医療カードを手に入れた後は、どこに行けばいいのか迷いがちだ。外に出た後は〝左→左〟と選択して美術館に入ろう。２階でディードラと話した後、再び建物の外に出て〝左→右→正面〟と選択。扉の中に入ったら、〝右→左→扉→右→正面〟と選べばＯＫだ。今回ヒントを教えるのはここまでなのだ。

ちなみに、一番最後の選択次第で結末は変化するぞ。

▲美しい女性とのご対面。ここに来るまでの行動範囲は自由度が高いので、一度迷ってしまうと大変かも……。迷わないように注意しながら進もう。

ポイント Q&A

Q：「デスマスク」ってゲームオーバーになったのはいいけれど、何が悪かったのかが分かりにくいんですが…。いったいどうすれば良かったの？

A：カーソルは、選択可能な状況になったら色やデザインが変化するので、画面に隠れた選択肢を常に探しまくるのは基本だぞ。ちなみに、ゲームオーバーになる条件は〝誤った選択をした〟というのに加えて〝判断が遅かった〟という場合がある。場面によっては、時間がかかり過ぎると死につながるので覚えておこう。

©(株)ナムコ

名作レースゲームのさらなる魅力に迫る！

リッジレーサーレボリューション

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード／ネジコン／通信ケーブル
発売日	12月3日(発売中)		

幻のワザ"サイレントドリフト"がプリティレーサーでよみがえる

「ＲＲＲ」のプリティレーサーモードに、驚くべき秘密が隠されていると判明した。タイムアタックに燃える人なら、このモードをやりこまないと「ＲＲＲ」を買った意味がないと断言しよう。その言葉がウソかマコトかは、ぜひとも実際に試してもらいたい。

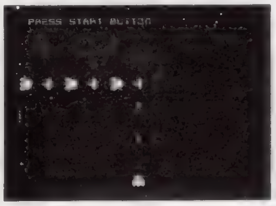
ステップ1◉サイレントドリフトって何なの？

前作「ＲＲ」では、ある方法でドリフトすると不思議な加速がえられるという、通称〝サイレントドリフト〟（以下ＳＤ）が存在した。「ＲＲ」のタイムアタックを究めた人なら、このテクニックを使いまくった覚えがあるよね。このテクニックを使うには、「ステアリングを少しきって戻して」から、「アクセルをはなし、もう一度アクセルを踏む」か「アクセルをはなし、ブレーキを一瞬踏んでからすばやくアクセルに踏みかえる」という操作を行う。この方法で車体の中心ラインを進行方向に合わせてドリフトすれば、本来なら減速するはずのドリフト中に、通常では得られないスピードまで加速することができるのだ。ちなみに、「ＲＲ」ではＳＤを一度行うと、一定時間は再度のＳＤが使えなかった。

▶前作でＳＤを使ったところ。メーターの針がレッドゾーンに食い込み、時速290km以上の、通常では出せないスピードを叩き出せる。

ステップ2◉プリティレーサーなら使えるぞ

「ＲＲＲ」では姿を消したかに見えたＳＤだけれども、なんとプリティレーサーなら使えちゃうのだ。ちなみに「ＲＲ」のＳＤとは違い、プリティレーサーでは一回ＳＤを使ったら一定時間ＳＤが行えなくなるという制限もなくなっている。しかし、ＳＤを成功させられる車体の向きもせまくなり、グリップがもどる時の車体の立て直しもシビアになっているため、より高度な走りを要求されるぞ（ＳＤ持続の感覚も微妙に違っている）。ちなみに、各コースに設けられた加速ポイントでは、原則としてＳＤを使うのは無意味なので覚えておこう。タイムアタッカーの諸君、以上のコトを参考にし、早速ＳＤの気持ちよさを体験してね!!



◀ここでパーフェクトをとれば、プリティレーサーが使える。詳しくは裏技ページで！

◀中級T.T.＃12を使ってＳＤを使ったところ。時速340kmをこえたスピードに注目あれ。

©GUST CO.,LTD.1996

発見する楽しさがテンコモリのアドベンチャー

うえるかむはうす

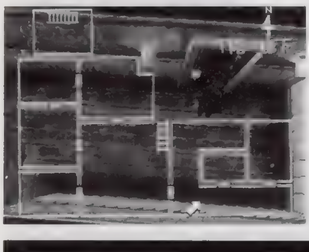
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	2月23日(発売中)		

これから遊ぶ人への攻略ガイド

この『うえるかむはうす』は、３Ｄ空間でキャラを操作して話を進めるアドベンチャーゲームだ。最近、ＰＳのラインナップでも同じタイプのソフトが増えてきたので、この手のファンには嬉しい限りだよね。ただ、このシステムには、先に進む手段が分からないと、プレイを投げてしまいやすいという弱点がある。すぐにプレイをやめてしまうにはもったいない作品なので、序盤を例にとって攻略のコツをアドバイスしよう。

初級編◉最初のフロアで攻略のコツをチェック

このゲームの全体的なコツは、とにかく調べまくり、行動してみること。仕掛けがあって何も答えがないはずがないので、その場でジャンプをしてみたり、振り返ってみたり……また、元の場所にもどってみるのも１つの解決策になることもあるので、とにかく色々と試してみよう。最初のフロアでも、上ることのできない広間の大きな階段が目をひくが、このような目をひくものから１つ１つ手を付けていき、あたりを徹底的に調べるのだ。そうすると隠された道が発見でき、１つの謎を解くための大きな手がかりとなっていくぞ。ちなみに、この後も同様な感じにゲームが進行していくので、あらゆるモノに注意を向けるようにして、３Ｄ空間の世界を進んでいこう。


◀このドアを調べてみると、カギがかかっていないことが分かる。そこで、向こうから開ける必要がある…と予想できる。

◀この冷蔵庫が大きな謎を解くための〝扉〟になる。調べることが思わぬ効果につながる場合も多いので、覚えておこう。

中級編◉〝しかけ〟の存在を見抜くべし

このゲームには、クリアするのに絶対必要となる様々なしかけが登場する。見ただけでしかけと判断できるものは問題ないけれど、中にはしかけになっていることが分かりづらいものも少なくない。それらは、調べると必ず何かしらのメッセージが出るので、専用のメッセージが表示される物体には、特別に注意を払おう。しかけと一口に言っても、それは調べることで作動するとは限らないぞ。ある方向からのみジャンプして下り立つとか、あるいはある場所に座る（その物体に対して後ろ歩きすればいい）ことで作動するなど、ちょっとした工夫を求められるものが多い。プレイヤーの観察力と工夫が大切なので、がんばってみよう。

◀しかけの中には、こんなスイッチのように分かりやすいものから、気付きにくいものまで色々とあるのだ。

電撃ＰＳではみんなのＱ&Ａを大募集

事件の時には警察官、火事が起きたなら消防員、災害に見舞われたならレスキュー隊、これらは困ったときの常識だよね。ではでは、ＰＳを遊んでいて困っちゃった時はどこに助けを求めればいいのだろうか？ そう、そんな時こそプレイクエスチョンのコーナーにハガキを書く、これぞ21世紀を前にしたゲーマーの常識なのです（半分ウソ）。

ＰＳゲーム界のレスキューたる電撃ＰＳ編集部のメンバーは、日々皆様をお助けするための鍛練に励んでいるぞ。そこで、「ゲームの途中でつまった」「ゲームの内容で調べてほしいことがある」「ハード関係のレポートを読みたい」などなど、ＰＳにおける疑問や相談があったら、今すぐハガキに書いてこのコーナーに送ってね。待ってるよ〜。

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「リッジレーサーレボリューション」で、普通のモード（以下〝ノーマル〟）とプリティーレーサー（以下〝Ｐ〟）では、車の性質などに何か違いはあるんですか？
A：ノーマルではドリフト中に常に減速していたけれど、Ｐではスピードはそのままで、また加速させることすら可能となっている。また、ノーマルでのジャンプポイントで、一部Ｐではジャンプしない場所があり、加速／減速ポイントでの速度変化もＰでは激しくなっている。あと、Ｐの方がカウンターがあてやすくなっているぞ。

進め！対戦ぱずるだま はじめて物語

基本ルール以外の全てがパワーアップした『進め！』は、またまた対戦で熱くさせてくれそう。今回のはじめては、その魅力にずずいとせまってみちゃうぞ!!

まんが――岩瀬さとみ

©1996 KONAMI

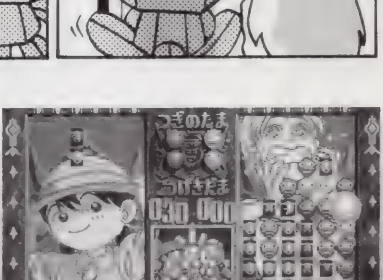
落ちて落とされてあなたとパズル

その1

●表情豊かなキャラクターが『ぱずるだま』の魅力

いきなりこんな見出しだと「じゃ、ゲームはどーでもいいというのか？」なんていうツッコミも入りそうだけど、そうじゃないことは、すでに読者のみなさん御承知だと思うので、あえて言おうと思います。キャラクター（『ツインビー』に限らず）を抜きにして『ぱずるだま』は語れないのだ、と。

まあ、たいていの落ちモノには、それぞれ、それなりに魅力的なキャラクターが用意されているわけだけど、『ぱずるだま』のように、そのキャラクターがフィールドの背景でアニメーションしてしゃべりまくるっていうのは、ちょっとない。しかもアーケード版では、そのキャラクターが、あのインパクトの強い濃い目な連中だったわけだし。そしてPS版の前作は、ごぞんじのように『ツインビー』のキャラが活躍。こういっちゃあなんだけど、SFC版の『ツヨシしっかりしなさい』、サターン版の『ちびまる子ちゃん』に較べると、正直な話、PSユーザーは恵まれていたといってもいいでしょう（笑）。しっかりアーケード版のキャラも入っていたわけだしネ。そして今度の『進め！』では、第1作の舞台である“まるたま町”の住人たちが再び登場。アニメーションもさらにパワーアップして、まこりん、沢田まゆ、チェリー、あたぼう、と各タイプそろったカワイイ女の子たちから、ほとんど謎の生物といっていい、年齢10万2才のももちゃん、おばけのキョーちゃん（じつは操り人形）まで、よりどりみどりの11人。プレイヤーは選べないボスキャラたちも、間違いなく笑える連中がそろっているので、ぜひとも、がんばって「料理の殿塔」までいってみよう。まあ、あとはアーケードで大人気の「ときメモぱずるだま」の移植を待つばかりというところですか？。



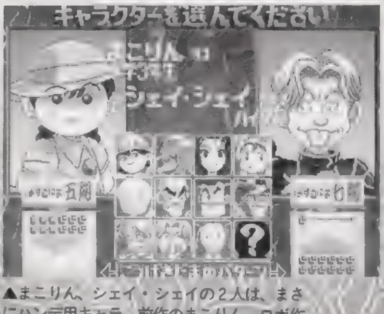
▲連鎖したときだけではなく、相手から攻撃だまを送られたとき、ピンチのときなど、とにかく今回も常にしゃべりまくってくれるぞ。

落ちて落とされてあなたとパズル

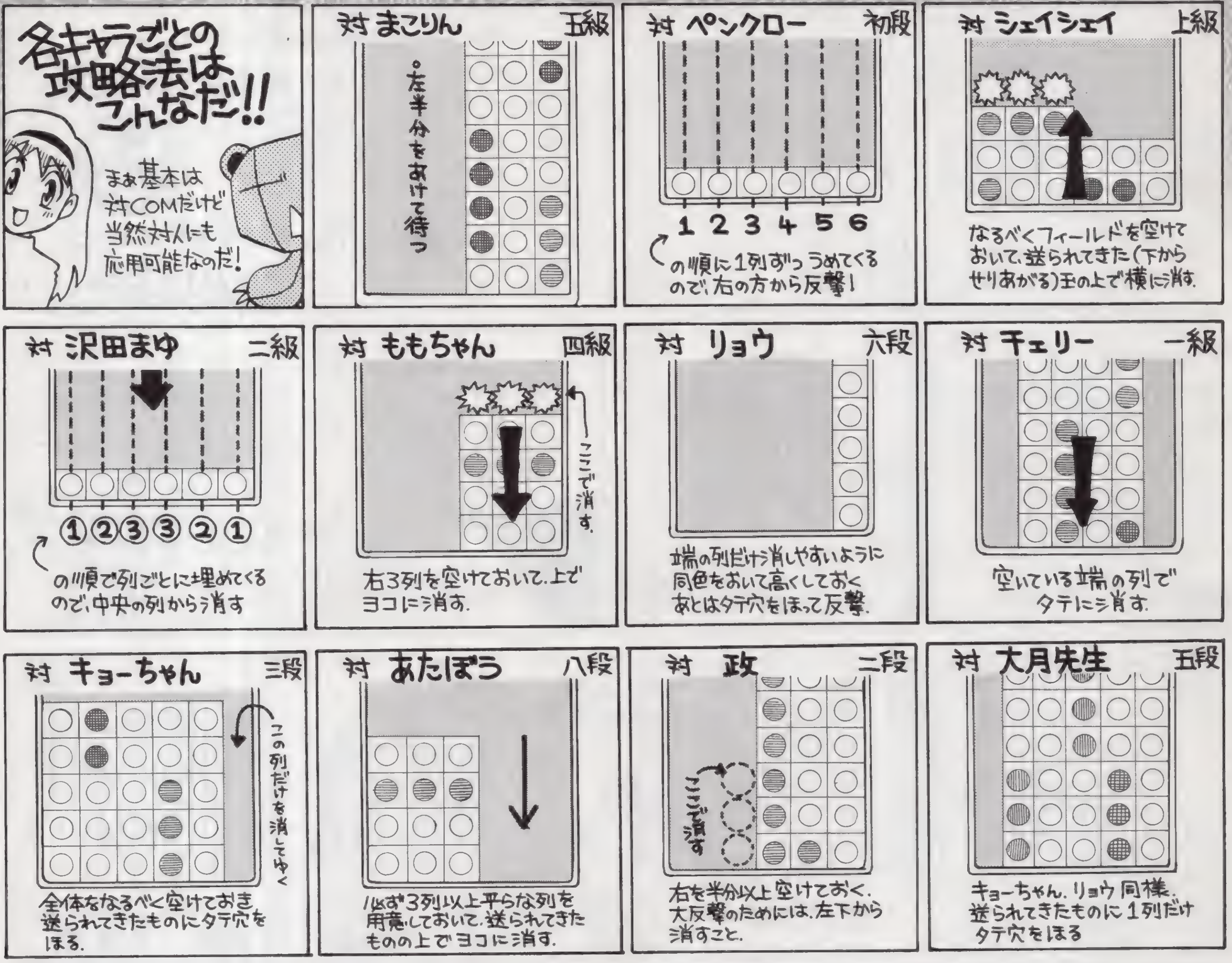
その2

● 『ぱずるだま』のシステムはここが違う！

ブロック落下型アクションパズル、いわゆる“落ちモノ”による対戦プレイの歴史を振り返ってみれば、古くは落ちモノの開祖『テトリス』のゲームボーイ版で通信ケーブルを使った対戦モードが流行したころから、落ちモノと対戦は切っても切れない深〜い仲だったことがわかるでしょう（歴史ドキュメンタリー風）。ところで、対戦ゲームっていうのは、どうしても上級者と初心者がいっしょに遊ぶことができないものになりがち（大ヒットした『ぷよぷよ』でさえも、そうなのだ）。しかし、その中でも『ぱずるだま』は、初心者にやさしい、間口の広い対戦落ちモノといえるのである。その理由の１つは、おおだまなるモノをたった３個くっつけるだけで消えてくれるコト。個数が少ないから、連鎖を作るのも楽だし、偶然の連鎖も起きやすい。おおだま・こだまを混ぜながら、適当に同じ色をそろえて並べるだけでも、けっこう連鎖が起きるしね。その連鎖による攻撃だまの量が、低めに抑えられているのも『ぱずるだま』の特徴。上級者でも、自分で積んだ連鎖１発で勝負をつけることは、なかなかできないバランスになっている。、理由その２は、使用キャラで攻撃パターンが違うシステム。このおかげで、キャラの選択によって無理なくハンデをつけられ、相手の攻撃パターンに合わせて消すだけで反撃できるから、自分で連鎖を組めない人でも大連鎖の快感を味わうことができるのだ。ちなみに、同レベルのプレイヤーが同キャラで対戦する場合でも、使用するキャラによってまったく違った戦いの展開になっておもしろいぞ。こうして考えると、『ぱずるだま』がユーザー層の広いＰＳで受けたのも、キャラのおかげだけじゃなく、システムの奥深さがあってのこと……ってわかるでしょ？



▲まこりん、シェイ・シェイの２人は、まさにハンデ用キャラ。前作のまこりん、ロボ作で戦うのも、けっこう楽しかった。



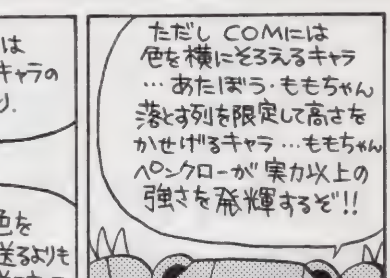
落ちて落とされてあなたとパズル

その3

●まるたま町のナゾ？？？

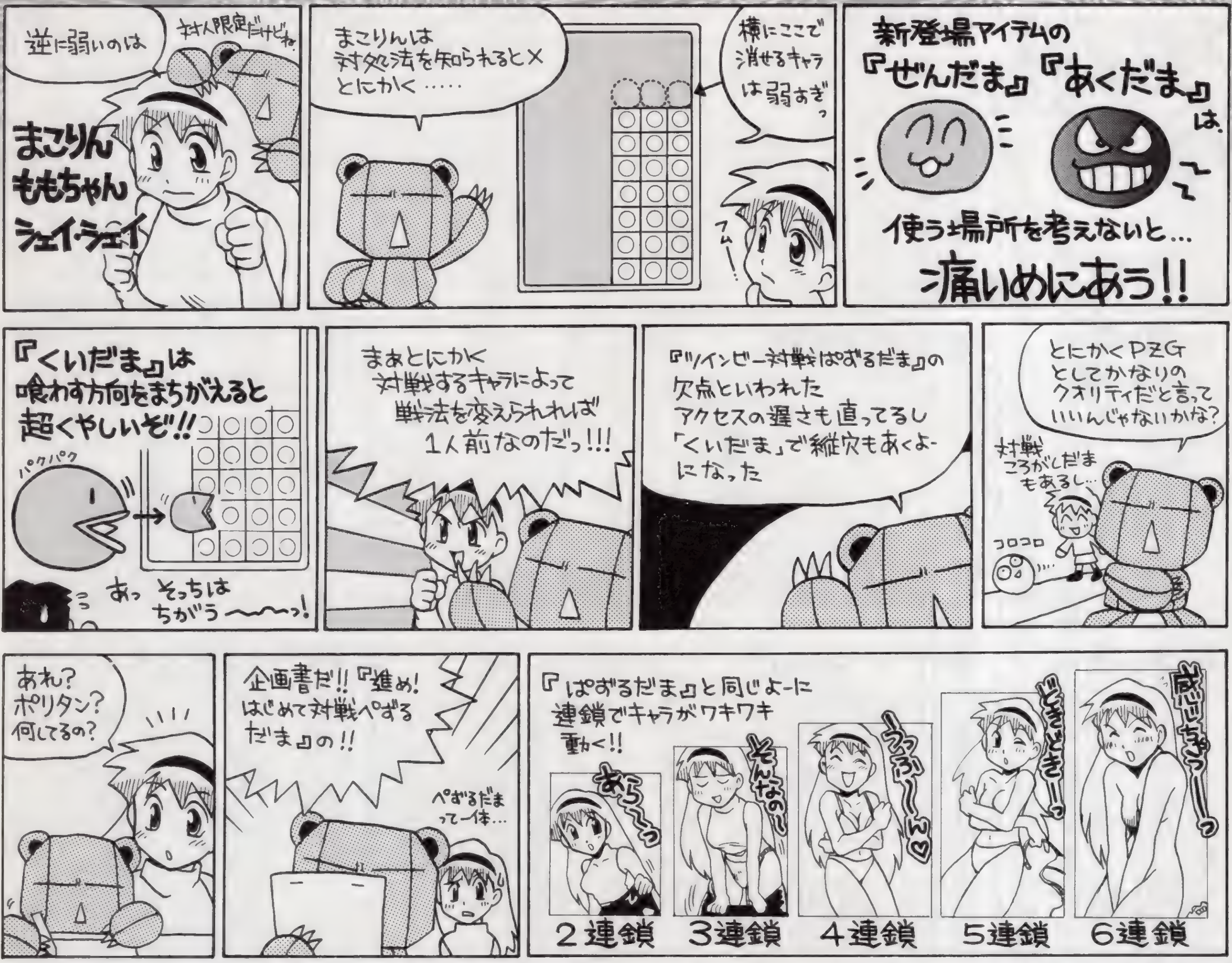
このゲームの舞台になっている“まるたま町”には、どーにもこーにも変な人たちがいっぱいいる。公園ではホームレスの格闘家が寝泊まりしているし、世界征服を企んでいるとしか考えられない科学者の研究所はあるし。なんといっても極めつけは、前作のボスであるお殿様のいる“まるたま城”でしょう。ちなみに今回のボスは、この殿様の奥方…っていうことなんだけど、このヒトときたら、ヒゲの剃りあとはあるし、動くとカツラはとれるし、おまけに６連鎖以上したときのリアクションで（ピー！）が（ピー！）で（ピ〜〜!!）だし…と、どう見ても○○○の○○なのでは…。はぁ、もーいいや。他のこと考えてみましょう。

前作にはユミちゃん、沢田まゆという２人の女の子キャラがいたけど、あんまりカワイイって感じじゃなかったよね…。『進め！』になって大幅にパワーアップされたと感じるのが、この女の子キャラ。特に注目してほしいのが、チェリーさんでしょう！いきなりナースだし、セリフは色っぽいし。６連鎖目のセリフ、「いじめてあげる」もいいんだけど、その１段階前のグラフィックが、これまたエッチでグーです。「３年生だもん！」のまこりんも、違う意味でかわいくなっていてナイスです。あたぼうの５連鎖での変身も、もちろん捨てがたいですな。変身といえば、リョウも変身（というか、コスプレ？）をするようになったけど、このコスチュームは、アーケードであったコナミのＡＣＴ『究極超人ダダンダーン』（イカス主題歌が話題になった）のキャラなのだ。知ってた？　そして『進め！対戦ぱずるだま』で最も謎の存在なのが、10万２才のももちゃん。前作のジョン・ワン次郎の父親だというが、そもそもホントに犬なのか?!　謎ですな……。



▲この画面より、ユミちゃん・あたぼう親子の名字は“小玉”であることが判明。ちなみに、あたぼうの本名はエンディングで……。

進め！対戦ぱずるだまはじめて物語



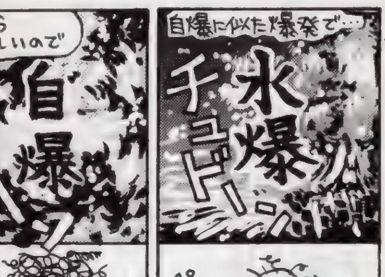
落ちて落とされてあなたとパズル

その4

●はたして「ぱずるだま」最強キャラは誰なのか？

この重要な問題について、まずどんなキャラが強いかということから解説していこう。

強いキャラクターというのは、なんといっても送る攻撃だまのパターンが反撃されにくいものであることが第1条件になる。具体的には、横よりも縦に色をそろえるタイプのほうが、対戦では反撃されにくい。そして次に大切なのが、相手の積み込みをジャマしやすい送り方をできるかどうか。この点では、相手フィールドの上から、なるべく全体にこだまを降らせるタイプが理想的。この両方の条件に当てはまるのは、縦に色をそろえて、しかも相手フィールドの地形に合わせて、全体が平らになるようにこだまを降らせるリョウ。そして、色は横にそろえるけど地形が平らじゃないと色がバラバラになっちゃうあたぼう。やはり、段位に表されているように、この2人は格段に強いキャラなのだ。次点の大月先生も確かに強いのだが、攻撃だまが上と下に分割されるため、かなり大きな連鎖を作れないと上から降らせる攻撃だまの数が少なく、相手のジャマをしにくいという問題点がある。上級者が使うと強いキャラといえるだろう。ここで知っておきたいのが、プレイヤーとの対戦で強いキャラとCOM戦に強いキャラは、かならずしも一致しないということ。このゲームのCOMの積み方を見ていると、基本的に「縦に色をそろえること」を最優先にしているようで、相手のキャラの攻撃だまのパターンに合わせた対応策などはいっさい考えていないのがわかる。そのため、横に色をそろえて送るタイプの方が反撃をうけにくい。対戦では右半分を空けて戦うことで、大反撃が可能なももちゃんが、COMに対しては意外に強いのがいい例。みんな知っていた？


▲たとえ強いキャラでも、ちゃんと対応策をとっておけば、あっさり反撃することができる。そこが「ぱずるだま」のおもしろさだ。

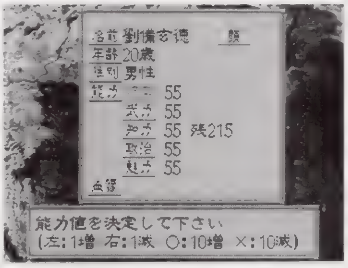
ウラワザデータベース

1カ月ぶりのご無沙汰でした。その情報量で他を圧倒するウラワザデータベース、今月も全開です。新作ソフトも、古いソフトも、毎月最新号だけ見ればOKだから便利便利。今月は1P増えてお得感も倍増だ！

LV80 三國志Ⅳ

●玄徳は強い！

まずはゲームを始め、新武将の登録画面に入る。そこで新君主を新しく登録し、名前を「劉備玄徳」と入力する。次に読み仮名を入力しないで決定し、最後に年齢を20に設定。これで、能力値のボーナスポイントがなんと215になってしまうのだ。これだけのポイントがあれば、すごく強い新君主を作れるぞ。このままでゲームをする場合、本物の玄徳と間違えないようにね！

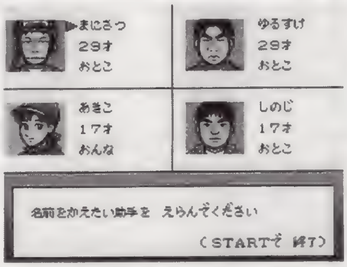


▲ここで、写真のように名前を入力するのだ。強い君主が誕生するぞ。

LV80 サラブレッドブリーダーⅡPlus

●所持金増殖

ゲームをスタートさせ、4人の調教師の名前を入力する画面になったら、「わにさん」を「ま＊＊つ」、「まるすけ」を「ゆ＊＊け」、「あるこ」を「あ＊こ」、「あーばん」を「し＊じ」、とそれぞれ変更する（＊の文字は何でもいい）。これで、所持金が約7億円の状態からゲームをスタートできる。これなら破産することなく、何年でもゲームを続けられるぞ！



▲このように調教師の名前を変えていく。「＊」の部分は何を入れてもOK！

LV80 ディセント

●コマンドいろいろ

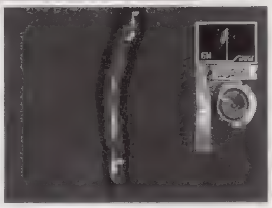
○ ゲーム中に、⃞、△、○、⃞、○、ⓧ、⃞、ⓧ、○、△、⃞、ⓧと入力すると、ターボモードになる。また、同じくゲーム中に△、△、ⓧ、⃞、△、○、△、ⓧ、⃞、ⓧ、△、ⓧと入力すると、なんとシールドが全回復するぞ。このコマンドは、ゲーム中何回でも入力することができるのだ。特に、シールド回復のウラワザを何度も入力していれば、まずやられることはなくなってしまうのだ。もちろん基地がやられれば終わりだけど、これを使っていれば多少はゲームが楽になるぞ。

◀シールド回復のワザは、非常に役に立つ。ゲーム中何度でも入力できるし。

LV50 パーフェクトゴルフ

●風力を変える

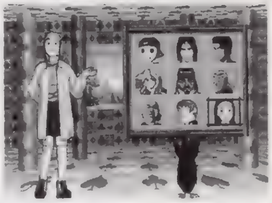
時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、⃞を押しながらⓧを押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになるぞ。



LV50 忍空

●キャラコレクションで…

お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置合わせてL1＋L2を同時に押しながら決定で里穂子、R1＋R2を押しながらならヒロユキが見れる。



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階電撃PS「ウラワザ」係
FAX：03-5281-5232

◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
◉Lv80　：8,000円分のおもちゃ券
◉Lv50　：6,500円分のおもちゃ券
◉Lv20　：4,500円分のおもちゃ券
◉Lv 0　：2,000円分のおもちゃ券

すべり込みセーフ！ウラワザ超速報！

パーフェクトゴルフ

●コマンド2つ（LV20）

「パーフェクトゴルフ」から、ゲーム攻略には役に立たないけど、ちょっと面白いワザを2つ紹介。まずは服の色の変更。ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときにⓧを押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押すだけ。色は4種類から選択することができるぞ。次にキャラが金属人間になるワザだ。これは、新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶだけだ。

[illegible]

●コマンド3つ（LV20）

痛快なパズルゲームから小さなネタを3つ紹介。まずは、いつもと背景を変えるワザ。「朝まで生でろ」を2P側で始めるだけ。次に落下スピードを遅くするワザ。「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すだけ。押している間だけ遅くなるぞ。そして音声カットのワザ。モード選択でL1＋R1を押しながら決定。「朝まで～」と「摩天楼は～」モードのみ。最後におまけのリセットワザ。L1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋ⓢを同時に押すだけだ。

今月の採用者：LV80（3名）：東京都　鴨下くん、愛媛県　ゆうたくん、神奈川県　北土眞美くん。LV50（3名）：東京都　ぱぴこんくん、島根県　田上喜一くん、岡山県　ろくでなしくん、LV20（2名）：東京都　へろへろくん、宮崎県　岡崎洋一くん

電撃ウラワザ王'96-'97完全版・3月下旬発売決定

ウラワザデータベース

Ver・2.5

と言うわけで、過去のソフトのウラワザが、ぜ～んぶ分かるスグレものデータベース、またまた開始です。先月、限界がくるぞと騒いだおかげか、1ページ増えました。おかげで写真も少しだけ入りました。これで再来月号までは大丈夫だ！

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×5：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオープ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック（内3枚は2画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド3選

：ＩＰモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋○を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、ＩＰモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋×を同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて×を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること）。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つだけ増える。後は、これと同じことを何度も何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用することができる。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイアーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■宇宙生物フロポン君P!

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを2本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード：自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード：イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード：イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら＋上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードでス×10＋R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、○、○、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、○、△、△、△、○、△、○、△、○＋△、○＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、2コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、2コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋△＋㋜。

■A.Ⅳ .EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになっていまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

●新幹線がバグる

：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」

●最強装備

：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。キャノン、レーザーの順に取れば、最強装備。

■海底大戦争

●面セレクト

：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら○を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばＯＫ。

●スピード調整

：ゲーム中ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。

●無限コンティニュー

：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながらスを押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Ｐで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝＋㋜を押すと、効果音やヴォイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト

：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したままスを押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。この面セレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっているので安心。

●モビルスーツを見る

：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する（エネルギー消費型の武器で、エネルギーを補充しながら撃つといいだろう）。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、普通に当たっていれば絶対に倒せるくらいまで、徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。

■キングスフィールドII

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある）。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

●ＮＰＣを倒す

：ゲームに登場するＮＰＣを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなＮＰＣでもいつかは死んでしまう。しかも、ＮＰＣによっては、殺してしまうことでアイテムを入手できてしまう場合もある。ただし、一度殺してしまうと、２度と復活しないＮＰＣもいるので注意が必要。

■ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、◎+⊗を同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜：アーケードモード(ノーマル)、L2+✚左上+㋜：アーケードモード(変態)、L2+✚右下+㋜：ＰＳモード（ノーマル）L2+✚左下+㋜：ＰＳモード（変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■くるりんＰＡ！

●パロパル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、１コンと２コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面がまっ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、⊗のどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。

●ＣＯＭに簡単に勝つ

：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割当を、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータ側は操作ができなくなる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

●アイテム増殖

：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。なお、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があるので注意。

▶これがその、エンディングのアニメーションだ。この画面が普通のアニメと同様の動きを見せる。続編「クライム・クラッカーズ２」の発売も決まったし、次もこんなアニメーションがあればいいね。

■グランドストローク

●視点変更

：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。

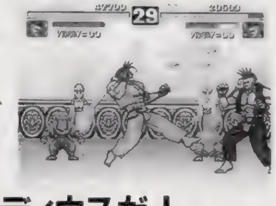
●リプレイ中に視点変更

：リプレイ中にL2を押すと、リプレイの視点を変更できる。

■豪血寺一族２

●隠しキャラを使う

：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。



▶隠しキャラクターのチャックは、アーケード版「豪血寺一族外伝」にも登場していた。このゲームのシリーズでは、唯一、豪血寺の血を引かない人物なのだ。でもその実力は、他のキャラを大きく引き離している。

■極上パロディウスだ！

●最強

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト

：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、⊗、⊗、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で⊗×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、◎×７、⊗×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ

：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利メニュー

：ゲーム中ポーズをかけて、△+⊗を同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●面セレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながら□+◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。データはセーブできないので、起動ごとにコマンドを入力すること。

■ザッツポン

●トメと戦う

：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり行く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人とも全員トメという、隠し部屋に入って対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト

：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1+L2+R1+R2+□+◎+✚左を押しながら１コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、２コンのL1+L2+R1+R2+△+◎+✚左を押しながら１コンの㋜と入力すればＯＫ。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1+L2+R1+R2と、１コンのL1+L2+R1+R2を同時に押しながら１コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム

：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのR1+R2+□+◎と、１コンの□+◎を同時に押しながら１コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、２コンのR1+R2+△+◎と、１コンの１コンの△+◎を同時に押しがら１コンの㋜でＯＫ。

●メーターぐるぐる

：「ロードブラスター」のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がＭＡＸを振り切る。

●音速を超える

：「ロードブラスター」のＰＳモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。

■ジグソーワールド

●ミニネタ

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。

●選手のデータを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。

■ジャンピングフラッシュ

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：６面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で６段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Ｊリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。このとき、音が鳴ったらＯＫ。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら✚左でアルタイルを選択することができる。

■スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、Ⓧ、Ⓧ、Ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ

：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでお勧め。

■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」に合わせ、Ｌ２を押しながら以下のコマンドを入力。

ベガ（１Ｐ）：左、左、下、下、左、下、下+□△（または◎Ⓧ）
　　（２Ｐ）：右、右、下、下、右、下、下+□△（または◎Ⓧ）
豪鬼（１Ｐ）：左、左、左、下、下、下+□△（または◎Ⓧ）
　　（２Ｐ）：右、右、右、下、下、下+□△（または◎Ⓧ）
ダン　　　：Ⓥ、□、Ⓧ、◎、△（または△、◎、Ⓧ、□、△）

●ドラマティックバトル

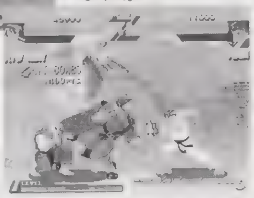
：難易度５以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加。リュウ＆ケン対ベガの２対１モードで戦える。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーの上下左右どれか１つ+◎、△、□、Ⓧのどれか１つの組み合わせを押しっぱなしにすることで、勝ちセリフを操作できる。

▶隠しキャラ、ゴウキ。カプコンの格闘ゲームでは、もうお馴染み。どんなゲームでも現れるナイスなおやじだ。実力も相変わらず強くて、人気も高い。

◀同じく隠しキャラのダン。シリーズ初登場。隠しキャラは強いという常識をくつがえした人。とにかく弱い。どうやら、まるっきり普通の人間のようだ。



▶アーケードにもあった２人協力モード。バックに流れている曲は、アーケードとは違うけど、こんな要素まできちんと移植してくれたことに感謝すべし。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、ＶＳバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「２秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればＯＫ。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整

：ゲーム中、△+Ⓧ+R1+R2+L1+L2を押しながら✚上を押すとレベルアップ、また、同じく△+Ⓧ+R1+R2+L1+L2を押しながら✚下でレベルダウンする。

●武器無限使用

：ゲーム中、□+△+Ⓧ+R1+R2+L1+L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが０になる。ゲーム中、１回入力するだけでＯＫ。上のレベル調整ワザとの併用も可。

■ゼロディバイド

●色変更

：１度クリアするだけでＯＫ。選択方法は、キャラ選択画面でⓢを押しながらⓢ以外のどれかで決定。１コンで２Ｐ側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う

：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム

：２コンのⓢとⓢを押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながら、ＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ↖+L2+R2+△で無敵。また、コンフィグ画面のＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧにカーソルを合わせ✚↖+△を押しながら◎で面セレ。

●ＮＥＣＯ登場：

：総プレイ時間が24時間を越えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定すると、イクストルがネコに。

●ＮＥＣＯを使う：

：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。

●その他ミニネタ

：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1+L2+R1+R2+ⓢを押しながらⓢでオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと、２Ｐ対戦でステージを選べる。

▶ＮＥＣＯが使えるなどの大きなウラワザももちろんのこと、このゲームでは細かいウラワザが山のように詰め込まれていて、なかなか飽きさせてくれない。特に時間が条件にあるワザは、見るために遊ばなくては。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面でⓢ、R2、L1、□、✚下の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後ⓢを押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード

：ゲーム中ⓢでポーズをかけ、次にⓢを10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる

：「アーケードモード」でのプレイ中、１コンのL1+L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ

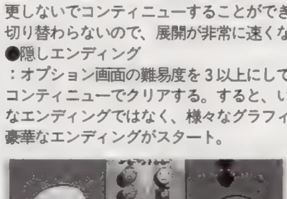
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●すばやくコンティニュー

：コンティニュー画面になったらⓢを押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●隠しエンディング

：オプション画面の難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。



◀ＰＳを代表するパズルゲームのちょいとしたウラワザだ。ちょいとしたといっても、写真のように玉の色が分からなくなるというだけで、難易度はムチャクチャに高くなってしまう。クリアに必要なモノは、カンだ！

■Dの食卓

●途中から始める

：まずは普通にゲームを始め、ディスクの入れ替えでリセットしたら、ＣＤのフタを開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピーしてしまう。後はフタを閉めてゲームを続ける（この時点で本来のデータは消去される）。後で続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして２枚目（または３枚目）のＣＤで立ちあげれば、続きから遊べる。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

：「出たな！　ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、１度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1+R1を押しながら✚上下で、ステージを変更することが可能になる。

●面を飛ばす

：『ツインビーヤッホー』モードで、まずは普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい）。この状態になったらスを押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、□、□、△、Ⓧ、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。

●継続プレイ

：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モード。まずは、この「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードでゲームを開始する。そして、ステージ３にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ４が始まり、最終的に６まで遊べてしまう。ちなみに、１つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にⓢを押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター

：２Ｐ側のコントローラーで✚上+Ⓧ+△+L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓢを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

●簡単メニュー

：メインメニューでL1+R1を同時に押しながら１Ｐモードを選ぶ。すると、キャラ名のみの簡易セレクト画面になる。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、Ⓧ、上、ⓢと押し、天山にカーソルを合わせてⓢ。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、Ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、ⓢと入力し、金本にカーソルを合わせてⓢ。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、Ⓧ、下、Ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、ⓢと入力し、武藤にカーソルを合わせてⓢ。④パワー・ウォリアー／□、Ⓧ、□、Ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、ⓢと入力し、佐々木にカーソルを合わせてⓢ。

●キャラが回る

：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで↓↘→+□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、+上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く→↓↘+□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて+下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技２

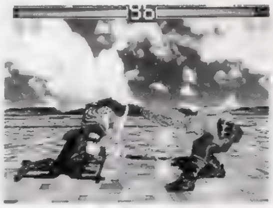
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘+ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1+L2+R1+R2。

●カメラアングル操作

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎+△+□+ⓧを押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンの㋝を押すと、今度はL、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。

●体験版キャラで遊ぶ

：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるように。



▶ガイアはボス、ショウはラスボス。格闘ゲームでボスを使用するウラワザは、今やない方がおかしいくらいに普及してしまった。大方の例によって、このゲームで使えるボスは２人とも強烈な強さを誇っているぞ。

■闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス２人が登場する。

●隠しキャラを使う

：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、２コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音がなってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの２人が登場する。

●「？」で自由に選択

：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると、「？」のルーレットをコマ送りすることができる。

●簡単「闘神奥義」

：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作

：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り

：ポーズ中、１コンの◎+ⓧ+△+□を同時に押しながら㋝。ポーズの表示が消えたら２コンの㋝。

●マウスで操作

：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。

◀「2」においての隠しキャラは、ボス2人、隠しボス2人の合計4人。2人ずつ、2段階のコマンド入力が必要になってくる。さらに4人も加わると、賑やかだ。

▶このゲームの代表ワザは、やっぱ何と言っても、カメラモード。前作にもあったけど、好きなキャラをいろんなポーズで楽しめるなんてまさにポリゴン様々。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド

：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、◎、□、△、□、L1、L1+R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト

：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後セを離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■ドラゴンボールZ

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で✚上、△、下、X、左、L1、右、R1と入力。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める

：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を４倍し、誕生日の数値を足した数を１１で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。０＝文芸部、１＝電脳部、２＝野球部、３＝水泳部、４＝演劇部、５＝美術部、６＝サッカー部、７＝バスケットボール部、８＝科学部、９＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加

：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

●Ｑ＆Ａコーナー

：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。

●電話をかける

：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を◎、ⓧ、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。

●いきなりパワーアップ

：おまけゲームの『ツインビータイムアタック』で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。

●カラオケの曲を選べる

：１人の女のコと３回目にカラオケ屋に行き（３回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。すると、３曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード

：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に２コンで✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。

●戦闘で…

：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、ⓧと押すとＨＰが１になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、ＨＰが5730になる。

●スピードアップ

：ゲーム中、２コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。

●詩織のセリフが変化

：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが..」までしか言わないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスを差しておくと、「..好きです」と続けてくれる。

●能力値５７３

：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が５７３の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも５７３になっているので注意。

●みんな仲良し

：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値５７３のワザとの併用も可能。

●隠しゲーム

：①『ツインビータイムアタック』：２年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②『スターダストシンフォニー』：電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

●スタッフの名前を登録

：名前入力画面で、㋝を押しながらL，Ｒの４つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。

●マスコットを動かす

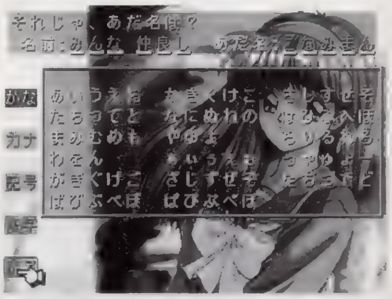
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。

●ラジオを聞く

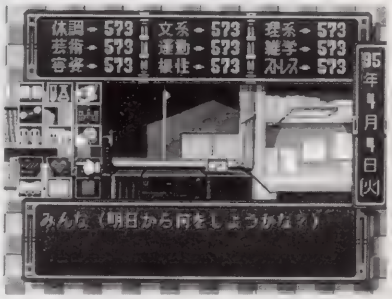
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。

●すぐに電話が繋がる

：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間にⓧを押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。



◀名前入力でこう入力するのだ。最初から女の子がたくさん登場する。



▶この見慣れた自分の部屋の画面。この中にウラワザたくさん!

■ナイトストライカー

●３大コマンド：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、Xのどれか１つ+㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△+㋜の場合：背景が２倍の速度でスクロール。□+㋜の場合：面セレクトが可能に。ⓧ+㋜の場合：スコアアタックモードに。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作

：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ２をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次にタイトル画面で「ＬＯＡＤ ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動

：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。

●簡単クリア

：タイトル画面で△+□+ⓧを押しながら「ＮＥＷ ＧＡＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中㋝+㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝+㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■ハイパーフォーメーションサッカー

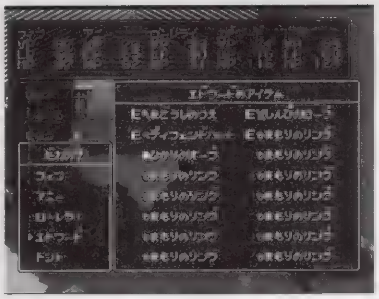
●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1＋R1＋✚右＋◎を同時に押しながら◬を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、２つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、右、左、右と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2＋R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パチ夫くん

●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、◬、◎、㊋と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、リング類の増殖も可能。
●墓地で守りのリング
：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。



▶見よ、このすごさを！ お金はいくらでも手にはいるし、指輪は増殖できるしでもうウハウハ状態。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。
●パラメータを変える
：パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。
●サウンドテスト
：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「FIN」と表示されたら、◬を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■Vテニス

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、◬、◬、◬、◬と入力して決定すると、Mrトンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1＋R2＋✚上＋◎を押しながら決定すると、Msトンキンという隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールEX

●旗を早く動かす
：チーム選択画面で、適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも早く旗がなびくようになる。ただし、風力が強くなるからといっても、特に試合には影響しない。

●新聞を早く読む
：まずは普通にゲームを始めて、試合を終了させる。そして、その試合の結果を読むことができる「日刊ナムコスポーツ」の画面になったら、１コンのXを押しながら✚キーを押す。すると、新聞のスクロールがいつもより早くなる。
●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ２コンを接続しておいてゲームを立ちあげる。そしてタイトル画面になったら、２コンの◎を押しながら✚上、上、上、上、上、上、上、上、上、左、左、下、下、下、下、下、下、下、下、下と入力する。少し長く感じるが、上を９回、左を２回、下を９回と覚えておこう。ここで音が鳴ったらコマンド入力成功。後は「プレシーズンを」選んで普通にゲームを開始すれば、同じチームを使って対戦することが可能になっている。なお、このときのゲームモードは、どのモードを選んでもかまわない。

■ブルーシカゴブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら◬を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ボクサーズロード

●スパーリング選択
：カレンダー画面のとき、◬を押せば「スパーリング」を１発で入力することができる、
●休息選択
：カレンダー画面で◎を押せば「休息日」の入力が１発で行える。
●簡単キャンセル
：カレンダー画面でⓧを押すと、とり消しが一発で行える。
●カレンダー１カ月移動
：L（またはR）を押すことで、１カ月単位の移動が可能になっている。
●試合中の隠し機能
：試合中にㄝを押すことで、カメラ視点の変更をすることができるようになっている。
●名前入力画面での隠し機能
：◎を押すと空白の入力が行える。また、間違えたときは、ⓧを押せば取り消しすることができる。

■負けるな！魔剣道2

●魔剣道１号を使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、◬の順にコマンド入力。これで、魔剣道１号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。
●マケンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、ⓧの順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。
●マネンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◎、◎の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。
●簡単魔奥義
：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。

▶隠しキャラは、前作の主人公、剣野舞ちゃん。竹刀を持っているからリーチがあり、とても戦いやすい。すごく強くておまけにかわいいので、もう使うっきゃないって感じ。声はもちろん三石琴乃さん。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、ㄝを押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、１コンのⓧを押す。

■リッジレーサー＆リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は４台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、TTを１位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、「RR」の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「RRR」の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●旗を動かす
：「RR」で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。「RRR」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。
●フラッグ半透明
：「RR」のタイトル画面でL1＋R1を押しながら㊋を押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「RRR」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。「RRR」の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。
●コースを動かす
：「RRR」で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。
●プリティレーサー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、１発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●バックミラー
：「RRR」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。
●サーチレーザー
：ロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋◬＋ㄝ＋✚下を同時に押す。すると自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことができるようになる。
＊文中、特に明記のない場合は、「RR（リッジレーサー）」「RRR（リッジレーサーレボリューション）」のどちらでも使用可能です。

◀ロード中に遊べるミニゲームをまずはクリアしないと。「RRR」ならば、サーチレーザーのワザで一発だけどね。これは爽快なのでお勧めだぞ。

▶「RRR」にのみのプリティレーサー。コロコロとデフォルメされちゃって、まるでチョ●Qみたい。でもこれは、セーブすることはできないのだ。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

春ウララ……。浮かれた気分で甘酒を飲み飲み、あられを食べ食べ、電撃コラムスを読むのがイキな業界人の過ごし方ってもんですよねぇ。……えっ？　ちがうって？

猫有馬・イラストを描きましょう　NEKOARIMA

イラスト／猫有馬

パッとみだけで終わらない

絵を描き始めたこと……

絵を描く最初のきっかけは……確か小学校3年生、だったかな？　私、転校生だったんです。で、引っ越していったクラスに、マンガを描いてる女の子がいて。まあ、当然のように、小さい頃からお絵かきくらいはしてましたけど、「絵を描こう」と思って何かしたのはその年頃が初めてだったと思います。今思い出すと、けっこう可愛いかったなぁと。ノート１冊が連載漫画の１巻にあたっていて。その女の子は既に30巻も描いてたような（笑）。中身は……内緒です。恥ずかしくて捨てちゃいました。今考えるとちょっともったいなかったかなぁって思いますけど。

小さい頃から絵を描くのは好きだったです。お稽古ごとはイロイロやったんですけど飽き性なんで、１年もたずにやめることになって。特にアレなのは進○ゼミ。１日やっただけで、後はたまるのみ……６年間も（笑）……やってるフリをしてたけど、その時に絵を描いてました。貯まると賞品がもらえるシールが欲しくて、定期テストだけは受けてましたが（トホホ）。お父さんお母さんごめんなさい。

まあ、そんなあたしなんですが、絵を描くことだけは、いつの間にか続いてて。これはもう好きなんだなぁと。

あ、いつのまにかスペースが……ないですね。次号はＤＰＳの読者さんに役に立つ「投稿と私」でお会いしましょう（笑）。

PROFILE

「若輩者なのにこんなコラムを描いて…嫌われないといいなぁ」と色々心配な先生にファンレターを（まるで漫画誌）！

MASAHIRO IWASAKI

プログラマー・いわさきまさひろの男が熱い！

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK

イラスト／あいざわひろし

WINDOWS95の波

「スタート」を押せば、それだけでコンピュータが使えるようになる…なーんて派手に宣伝されているＷＩＮＤＯＷＳ95（以下ＷＩＮ95）だけど、宣伝とは裏腹にトラブルが起これば動かなくなるし、細かいバグがたくさんあったりして、いろいろ困ってしまうことも多い。まあ、それはともかく、そのＷＩＮ95の宣伝の中に、今までコンピュータの宣伝ではあまり見なかったモノがあるのに、みんなは気がついただろうか？　そう「ゲーム」。それもアクション（３Ｄ）ゲームだ。

というわけで、今回はどうして、マイクロソフトは「ゲーム、ゲーム」と連呼するのか、そして、スクウェアが『ＦＦ』を、ソフトバンクがいろんなゲームをＷＩＮ95に移植するとかいった話が出てくるのか…なんてことを今回は取り上げよう。

まずどうしてマイクロソフトがＷＩＮ95でやたらと「ゲーム」と叫ぶのか？　それはＷＩＮ95が「ホームコンピュータの標準」を目標にしたＯＳ（いわゆる基本ソフト）だからだ。というのも、ＷＩＮＤＯＷＳ3.1のあとにマイクロソフトが作ったＷＩＮＤＯＷＳ ＮＴは、会社の中や、大学のサーバー（電話の交換機と留守番電話のコンピュータ版と思えばいい）に進出するための戦略商品だったんだけど、これがＵＮＩＸ（大学や研究所などで良く使われているＯＳ）とNetWare(ノベル社が作ったネットワークのソフト）にボロクソに負けたことから、ならばと方針変更をして「今度は家庭用だ！」と言って作ったのがＷＩＮ95なのだ。業務用のＯＳで負けたカタキを家庭用で討つというのも、なんだか妙で、筋のさっぱり通らない話だけども、ともかく、それでできたのがＷＩＮ95なワケ。

で、家庭用なのだから「誰でも使える」のと「ゲーム」が売りだっ…というわけで、ＷＩＮ95では、ゲームは「スタートボタン」と並んで、大きな目玉として用意されたのだ。

さて、ＷＩＮ95が「ゲーム」とやたらと叫ぶのには、もう一つの理由がある。というのも、今までのWINDOWS3.1は「ＭＳ－ＤＯＳ」と呼ばれるポンコツの古臭いＯＳの上に無理矢理作られた現代風味のＯＳ（まがい）だった。いくら現代的に見えても基礎の部分が古臭くてボロいんだから、ずいぶんと無理があって、ＯＳとして見るとすぐに暴走するわ、妙な制限はたくさんあるわと問題だらけだったのだ。マイクロソフトはこれをなんとかしたくて、ＷＩＮ95ではずいぶんとその古臭い家である「ＭＳ－ＤＯＳ」の部分を取り払って、ＯＳとして見ると、かなり安定して、なおかつ使いやすくなっている部分が多いのだが…これで問題になったのがゲーム。

というのも、ゲームはＯＳがボロくて、管理が甘ければ甘いほど、ハードに近いところで操作できるから、ちょっとかっこいいＰＣ ＡＴのゲームはみーんな、ボロ家のＤＯＳの上で動いていたワケ。これが、ＷＩＮ95に来るとあらゆるものがＯＳの管理の下に入るのだから、たちまちゲームは組みづらい…でもゲームができないと、ＷＩＮ95の成功はおぼつかないし、だいたいみんなＷＩＮ95を使ってくれない……というわけで、マイクロソフトが考えたのが「ゲームが動くときにはＯＳの機能を制限する」という、まあ、ＯＳの世界の設計からすると信じがたいようなムチャな設計だったのだ。これをマイクロソフトは「ダイレクトＸ」とか呼んでいるんだけど、簡単に言えばＰＳのライブラリをちょっと高級にして、パソコンで動くようにしたようなもんだと思えばいい（ついでに言うとまだ正式には完成していない)。だけど、ともかく一応ゲームまでＯＳの管理下において、やっとのことで「それなりにまともなホームコンピュータのＯＳ」ができ上がったわけ。

とまあ、これでマイクロソフトがしゃかりきになって「ＷＩＮ95は簡単！」と叫び「ＷＩＮ95ではゲームが動く！」と叫ぶ理由はわかったと思うけれど、では、どうしてそのパソコンゲームの世界に、スクウェアだのナムコだのセガだのといった、アーケードや家庭用ゲームマシンでやってきたメーカーが、今、参入しようとしているのだろうか？

一番大きな理由は台数だ。ＷＩＮＤＯＷＳが動く世界的な標準に近いパソコンは「ＩＢＭ－ＰＣＡＴ」という機械の「互換機」と呼ばれるものなんだけれど（日本ではＤＯＳ／Ｖマシンと呼ばれることが多い)、これが少なく見積もっても世界中に一億台以上ある。つまりＳＦＣが束になってかかっても、まるで勝てないぐらいの数なのだ。

逆に言えば、ＷＩＮ95が動くマシンの上でゲームを作れば、運が良ければ100万どころか、1億本売れるチャンスまであるのだ。

次に、ＷＩＮ95ってのは、ともかくちゃんとしたＯＳで、ちゃんとしたパソコンの上に乗って動いているものだから、ゲームマシンと違って、ハードの改造やらＯＳの改良で、長くソフトが生き延びるチャンスがあるし、開発環境も一部のメーカーに依存しなければいけないゲームマシンに比べれば、はるかに充実している。

しかもパソコンそのものも、どんどん値段が下がり、家庭に入りつつある…というわけで「近い将来、ゲーム専用マシンが消滅することはないだろうけれど、ＷＩＮＤＯＷＳの時代はほぼ確実に来るだろうし、それに次世代マシンとＷＩＮＤＯＷＳの世界はかなり近いところに来ている」…というわけで、いろいろなメーカーが、ＷＩＮ95の波に乗ろうとしているのだ。まさに『スタート！』ということだね。

近況

ＷＩＮＤＯＷＳ95のシステムを再インストールしたら、なんかグシャグシャになってエライ苦労しました。

COLUMNS OF DENGEKI

＊IBM、PCATはIBM Corp.（米国）の商標です。MS、MS-DOS、WINDOWSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

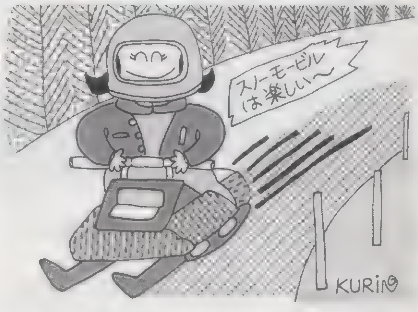
よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

車づくしで楽しみ倍増!!

１年中で１番寒さの厳しい季節です。レギュラーでやっているラジオＣＭの収録で東北みちのくへ10日間程行ってきました。予想以上に日本海側は寒い！　羽田から秋田空港に降り立ったときは、雪煙で外が見えなかったほど。そして、生まれて初めて地吹雪というものを体験しました。車を運転していても一瞬目の前が真っ白になって、何も見えなくなるのです。そして雪は音もたてずにしんしんと降り積もります。本当に“しんしんと”とは良く表現した言葉ですよね。週末はオフだったので、安比高原スキー場へ足を延ばしスノーモービルに初挑戦して来ました。１時間のツアーがあって、山あり谷ありコブありのコースはバラエティに富んでいて本当に楽しめたぁ！　写真集の光景のような雪の原野をさっそうと駆け抜け、最高に素晴らしい気分でありましたぁ！　新雪の上に仰向けに寝ると、青空の中に流れる白い雲……あの解放感は忘れられないなぁ。今度また絶対挑戦するぞ！　そして、昨年４月からON AIRされている連続ラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」もいよいよこの３月で最終回を迎えることになりました。楽しみにしてくれている人も多かったと思いますが、今後はまた違う形で皆さんにお会いできることでしょう。まず１番近いスケジュールでは、３月20日に新宿厚生年金でイベントを行います。もちろん私、よしきくりんも出演しますよ！　是非皆さん会いに来てね!!　さ〜て、今回のレポートは大好きな車づくし！　先月号に引き続き『ＲＲＲ』と、今春発売予定の『チョロＱ』。この２つを比べるともちろん車のフォルムも走りのテイストもかなり違います。『チョロＱ』は、割と簡単にスピンしてしまいます。そういう意味ではコントローラの操作も重たいし、『チョロＱ』の方が難しいかも…。実際の車の運転に近いのは、やっぱり『ＲＲＲ』でしょうねぇ。だってあのドリフトの感触とかって結構本物に近いもんね。一方、実際の車の様にボディカラーを塗り替えたり、エンジンパーツを取替えたりできる『チョロＱ』は、かなり臨場感あるよね。本当にこんなことしたらお金かかるけどね。ちなみに、私の愛車は最近NEWタイヤと、トムスの赤リムが入ったアルミホイルをはきました。カッチョイーよぉ！
それにしても車は本物もゲームも奥が深いよね。ところで、『ＲＲＲ』のなかで「Target One」と叫んでいる声が「ハーゲンダァーツ」と聞こえてしまうのは私だけかしらん？



イラスト／よしきくりん

PROFILE
「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なので、「RRR」のようなRCGならOK？

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASIDA

ドットの忍道

見えない敵がやってくる

'96年になったと思ったら、もうすでに２月も終わろうとしてます。前号でも書いたけど、ゲームの開発中はとにかく時間が過ぎるのが早いです。「２ヶ月」という期間も、ゲーム開発の中では、ほんのひとくぎりでしかありません。これはコンシューマの経験なのですが、例えばＲＰＧなどでは「港町とその町にある、家の中のグラフィックを完成させる」とか、シューティングなら「１ステージ分のＢＧとザコ、ボスのグラフィックと攻撃のアニメーション作成」、格闘ゲームだと「ヒロインとなる女性格闘家を、基本待機ポーズから超必殺技まで、指定した容量の中でコンプリート」みたいな感じですか。はじめの「２ヶ月」で何ができるかが判れば、あとは×種類数÷グラフィッカーの人数で、プロジェクトをはじめた頃に立てたスケジュールよりも、より現実に近いスケジュールが立てられますね。開発が１年間だとすると、準備とプログラムの調整に、それぞれ１ヶ月かかるとして、グラフィッカーの作業は実質10ヶ月、先の感覚なら、１人あたり「町５つ」か「５ステージ」か「５人」を担当できることになります。まあ、実際には「修正」が必ず入るので、担当できるのは「４つ」ぐらいが限界でしょう。ここにケガや病気（たとえ虫歯でも）が入った日には、またスケジュールは大幅にズレが生じて、他の人や開発期間に、迷惑をかけたりする事になります。でもこればかりは、どうしようもないですけど…。

うーん、今回は真面目な話だ。いや、最近友達の方でも、長期にわたって進めていたプロジェクトが終了したので、スケジュールの上手な立て方の話をしては「そんなウマくいくわけないんだよねー」って話をしていたところなのです。んで、自分の仕事の参考になるかも知れないので「次は何（他の会社の人間にタイトルは教えられるわけがないので、ここではハードを指します）をやるの？」と質問するのですが、ＰＳがやっぱり多くて、知り合いの半分くらいは開発を始めるらしいです。「僕の次の仕事、ジャンルが何かは教えられないけど、面白い２Ｄのゲームがつくりたいよね」みたいな話もよく聞くので、今年の年末あたりは、２Ｄのゲームが結構タイトル数を増やすのではと思われます。「ＰＳは２Ｄゲームが苦手」なんてウワサもあるけど、絶対にそうだとは言いきれないハズ。多少の不安は感じつつ、開発は進められていますが、なんとか予定通りに、無事発売できたらいいですな。

イラスト／おおのけい

PROFILE
最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。PSのグラフィックツールを相手に、ムヒムヒ言う毎日を送る。

PS業界大人の話

イラスト／菅野博士

あこがれのゲーム業界!?～メーカー編～

ご好評をいただいております「ゲーム業界残酷物語」。前号でソフトメーカーの営業社員の苦労話を特集しましたが、「こんなナマやさしいものではないですよ」とか「ハードメーカーに苛められた話も書いてください」という「現場はもっと辛いぞ」系のご意見が多数寄せられました。私ももっと生々しいお話を書きたかったのですが、ちょっと具体的な事例を挙げるとすぐに「あ、あの会社の話だ」と（関係筋では）判ってしまうので、一般論に留めているのですが。なにせこの業界は意外と狭いんですよ。

今月はお待ちかねのメーカー編ゲームクリエーターの巻です。ここでいうゲームクリエーターとは、ゲームの企画・制作というお仕事に携わっている方、即ちデザイナー・プログラマー・グラフィッカー等の方たちです。

以前にもお話しましたが、ゲームクリエーターというと、最先端の横文字職業という語感がありますよね。都心のハイテクオフィスビルで、最新の開発機材（パソコン等）が整然と並んでいる。ラフなスタイルで自由な勤務時間。高収入でクリエイティブな仕事、というのが皆さんの持っているイメージでしょう。確かに一部の大手メーカー、それも稼ぎ頭のトップセクションではそういう所もあります。時々雑誌に開発風景とかいう写真が載るようなところですね。ところがそれはピラミッドの頂上、氷山の一角、ううむ、形容詞が見つからない位のごく一部なのです。まず、ゲームがよく名前を聞くようなゲームメーカーですべて作られている、と思うのがそもそも間違いです。ではどうやって作っているのでしょう。

お手元にあるゲームソフトのマニュアルやパッケージをよく見て下さい。実際に発売元であるメーカー名の他にも何社か会社名が書いてあるものがあると思います。ほとんどは作品に関わる著作権や商標を持つ会社名ですが、なかには元となったプログラムの著作権を持つ会社名や「実際にこのソフトを作った会社名」が表記されている場合があります。そうです、この場合制作元と販売元が違うのです。「有名なＡ社の新作ソフト！」といって発売されているのが「全く聞いたことのないＢ社の作品」という事も多いのです。

実はこの業界には数えきれないくらいの下請けメーカーが存在するのです。しかも前述のようにパッケージに会社名が記載されるような所は「下請けの中でも大手」で、その作品の制作を丸々引き受けているような場合に限られます。ほとんどは「グラフィックの下請け」や「サウンドの下請け」といった具合に部分的な仕事をしていますから、名前の出ることはほとんどありません。更に孫請け（下請けの下請け）会社やひ孫請けといった場合までありますから、裾野がどれくらい広いかといったら……想像も付きません。もっともこのクラスになると、もはや会社としての形態を持っていなくて、友達同士のグループとか個人での仕事といった具合です。アパートで隣の部屋のパソコンマニアのお兄さんが、実は新発売の人気ゲームのグラフィックの一部を担当していて、自室のパソコンで作業をしているって事もあるんですよ。個人でプログラムの孫請けをしている人の奥さんが、自宅でしめ切りに追われながら夜中までパソコンと格闘している姿をみて、ぽつりと…「ゲームをこうやって作っているなんて、誰も思わないでしょうね……」とつぶやいたという笑えない話がある位ですから。

この裾野のレベルでの悲惨な話というと、やはり全何巻という大作になるくらいネタがあります。大抵の場合、親会社から押しつけられた無理な仕事に、更に難しい条件が加わって孫請けに渡る。しかも、中間搾取のおかげで、信じられないくらいギャラが安い。でも仕事が途切れてしまわないように、無理を承知で泣く泣く請けてしまう。そうすると、「前回この条件で仕事が出来たんだから」と更に条件が悪くなるという「地獄の悪循環パターン」になります。アップ（完成）寸前に仕様変更の要請が来て、しかもしめ切りは同じだったとか、何カ月も取り組んだプログラムがソフトそのものが発売中止になった為にほとんどギャラにならなかったとか、生死に関わるようなディープな話が多いのも特徴です。

でも、この分野の方たちは自分で技術を持っている方ばかりですし、下請けから独立して大手ソフトメーカーの仲間入りをしたというサクセスストーリーも数多くあります。聞いたことのないメーカーがいきなり大作を発表して、しかも見たことのあるグラフィックだし、完成度や事前評価も高いし、というケースが時々ありますよね。これが下請け独立デビューの特徴的なパターンです。しかし、こうして成功できるのは本当に数少ないようです。技術力の他に経営センスや営業力、また「運」といった要素の影響もとても大きいようです。

では、名前がよく出るようなソフトメーカーであれば良い環境で仕事ができるのかというと、決してそんなに甘い物ではありません。先月号を読んでくれた方はお判りだと思いますが、ゲーム制作の進行スケジュールというのはほとんどの場合営業的な見地から組まれています。即ちまず発売予定日ありき、なのです。すべての作業はそこから逆算して予定が組まれますから、結局無理やしわ寄せが制作現場に来ることになります。

PROFILE

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。業界のことなら何でも知ってる超～事情通のお方。

愛と希望の読者さまページ

PSの奴隷

プレイステーション

PSと神経接続しましょう。ダイレクトで伝わる奴隷の快感。でもでも、痛いのだけはかんべんね（軟弱者）。

奴隷のとい

PSの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、またはゲームにお金を使ってしまうオ・マ・ヌな貴方にお贈りする、完全無敗王な読者様ページです。このコーナーへの参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れれば、はいOK。それだけで、バラ色のそれこそバラ色の奴隷ライフが誕生してしまうのです。まあ、とりあえず書いて、描いてね。どんなハガキでもバカにしないから（笑・作ってる人間がバカでオタクだから）。楽しいよ。

スクウェアだ！　スクウェアだ！　そんなあなたにフォーリンラブ

「スクウェア参入です！　『FFⅦ』です！　これが喜ばずにいられますかってんだい！　てやんでい！　なんか最近、SSの方が魅力的だったからなぁ。うれしいよぉ！　電車の中で知ったんですけど、思わず「よし」って言っちゃって、恥ずかしかったです」香川県　最上にかさん：

PSユーザーにとっては突然の朗報に舞い上がっている読者様のハガキが相次いでおります。って発表がちょうど、締め切り近かったんで、本当に盛り上がるのは次号でしょうけど。しかし……熱いですよねぇ。任天堂陣営で最も良質のRPG系のゲームを出しやすいメーカーが、突然自社の看板ソフトの新作を他機種で作るって言い出したんだから。もう、それこそ、いろんなウワサが飛び交いました。あまりにもイロイロ（危ないのから、くだらないのまで）すぎて書けないですけどね。「オレはスクウェアのゲームなんて大嫌いなんだよ」って人もいるとは思いますが、RPGの弱いPSには天の恵みとばかり、ワイワイやってしまいましょう。あの綺麗なグラフィックと、イカスポリゴンキャラは純粋に新機軸RPGとしても、期待できそうですしね。うれしいなぁうれしいなぁ。うれしいなぁ。

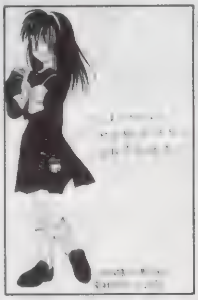
「たまに最近のゲームはなんか面白くないっていう意見があるけど、単純に慣れてしまっただけのような気がします。昔ってゲームが無かったから1本ソフト買ったらガンガンにやりこんでたもんなぁ。それこそ骨になるまで(笑)。飽食の時代な感じ。恵まれすぎかも」神奈川県　ラムゾウさん：

編集部でも、良いRPGやSLG等を買うだけ買って、全然クリアしていない人がかなりいます。確かに発売されるソフトの数が多くなってクソゲーもたくさん出てるけど、良いゲームの生産効率も高くなっているのは間違いないでしょう。まあ、面白いゲームが多くなってきたのは無条件で良いことです。ね？

「私は将来ゲーム業界で働きたいのです。質問です。ゲーム関係の仕事に就くコツを教えて下さい。やっぱりコネが無いとダメなのかなぁ？　オタクじゃないとダメ(笑)？」北海道　鮭卵卵さん：

とりあえず、何よりもゲームが好きでないとちとツライかもしれません。よく趣味を仕事にするとツライと言いますが、もしも本当に好きなら、仕事でやってもゲームは楽しめてしまうものなのです。どんなにツライレベルアップも、超難関の謎解きも、笑って出来る。そんなあなたならこの業界ばっちりです。コネはあった方が楽かもしれないけど、無くても全然平気ですし。あ、DPSどの担当者たちが、かなりゲーム&アニメオタクってだけで、必ずしもオタクでなくても大丈夫です。

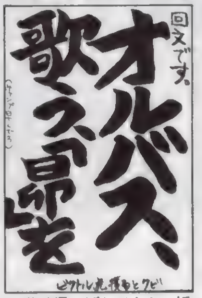
◀広島県　DDTさん：ローズさんです。もう少し初心者向けのキャラなら……。



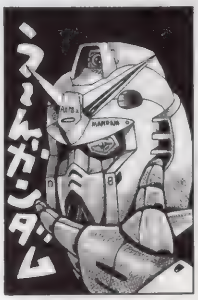
◀広島県　さくらもち餅子さん：「ヒヨビヨ」から急きょ「ときめき」。ステキです。

◀岩手県　伊藤勇太さん：エリスは明るい分、怖いって気がします(笑)。

◀新潟県　HAL-000さん：同人誌の通販っていうのが的を得ていすぎかも。



▲茨城県　ばか王さん：祈りの声が聞こえてきそうです。早く出てください。



▲神奈川県　てるリンさん：G、W、やってほしいんですけどねぇ。

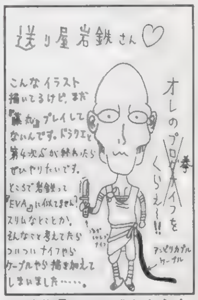
◀千葉県　オーラちからさん：ステキすぎレイはレイでも……会話は少ないですけど。

◀兵庫県　真嶋勲さん：徹夜してソレって所がかっこいいかもしれません。

◀東京都　祥人さん：きたきた！　スッゴイ早いです。みんな一緒に燃えましょう！

◀大阪府　ほかぞのひろしさん：最後の違うもんが可愛いです。グスンですよね。

▲香川県　安倍茂樹さん：ファン多いです彼。外見、犬だし。

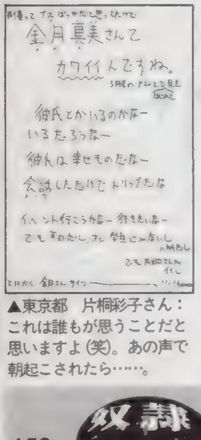


▲千葉県　オーラちからさん：オレの拳をくらえって言ってるのかなぁ？

▲千葉県　ナルシィみらいさん：その後のシーンは？　格闘ですか？

▲京都府　月子さん：1人で2Pですか。確かにやってやれなくはなさそうですけど。

◀神奈川県　夜の知恵蔵さん：男が流していけない涙ですか。熱いですねぇ。これぞ、まさしく男の魂！



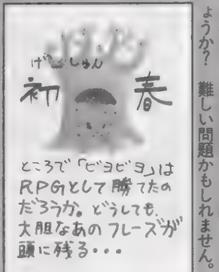
▲東京都　片桐彩子さん：これは誰もが思うことだと思いますよ(笑)。あの声で朝起こされたら……。

ロボコン0点な人α

竜の名前…。竜といえばピー助。しまった、「助」がない！　只今「バハムート」の竜の名前を考え中。（ほ）

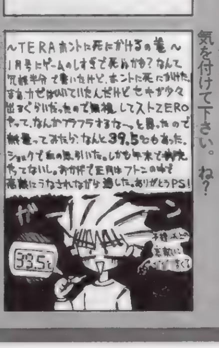
先月号で書いた、「エヴァ」の前に放送しているアニメって何だ？　という問い合わせを頂いた。考えてみれば、関東ローカルな番組だから必ずしも「エヴァ」の前に放送しているとは限らなかったな。で、正解は犬くんもメロメロな「ウェディングピーチ」でした。

さて、現在私を悩ましている問題は、アニメ版のジャイアンの歌。「俺はジャイアン、ガキ大将、天下無敵の男だぜ」に続く歌詞が知りたくてしょうがない。数ある謎本にも載っていなかった。知っている人はご一報を。お礼は出ません。

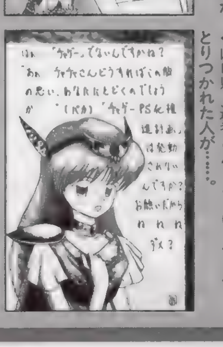


◀秋田県　新事実発覚さん：勝ったんでしょうか？　難しい問題かもしれません。

◀神奈川県　多奈竜さん：オチがないのがこのコーナーらしくていいです。



◀埼玉県　TERAさん：と、とりあえず気を付けて下さい。ね？

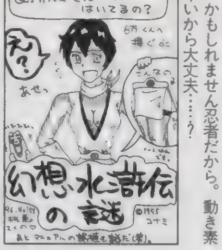


◀山口県　遊者さん：ここにもチャゲーにとりつかれた人が……。

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。オリジナルグッズの内容はとりあえず154ページでその真相が明かされてますです！

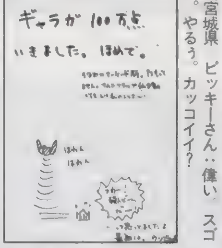
★増刊号 電撃PlayStation F2は3／15発売・詳しくは115頁！

◀長崎県　桃栗てくのさん：はいてないかもしれません忍者だから。動き素早いから大丈夫……？

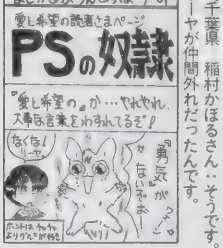


◀兵庫県　クリケンさん：こんなお茶の間にはおじゃましたくないです。

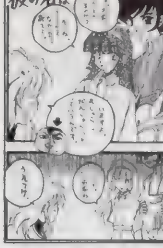
◀宮城県　ピッキーさん：偉い、スゴイ。やるう。カッコイイ？



◀千葉県　稲村かほるさん：そうです。リーヤが仲間外れだったんです。

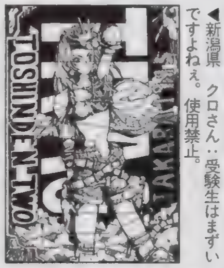


◀千葉県　フランドルス＝あいさん：正義の味方は大変なんですよ



◀福岡県　鉄脚さん：今考えると稲中PS化失敗っていうのもいかにもって感じがします（笑）。

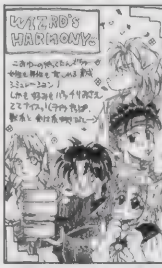
◀新潟県　クロさん：受験生はまずいですよねえ。使用禁止。



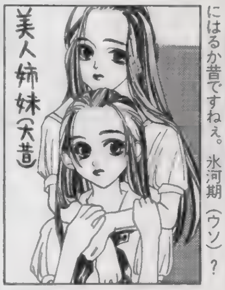
◀茨城県　ぴーちょさん：イブのゲーセンは……なんかくやしいです。

◀新潟県　山下こいつさん：MAPクリアが近いとバグるとか。

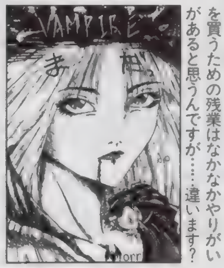
◀神奈川県　近江せにょさん：旅立ちですかやっぱり。そして当然……。



◀大阪府　スギモトエサシノフさん：確かにはるか昔ですねえ。氷河期（ウソ）？



◀宮城県　葵蒼兎さん：欲しいソフトを買うための残業はなかなかやりがいがあると思うんですが……違います？

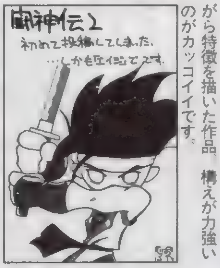


◀北海道　李己さん：しゃべるのは気持ちよすぎです。ズルイくらい。

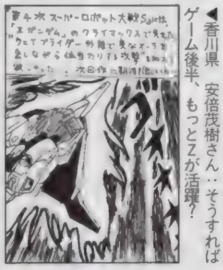
◀岩手県　伊藤勇太さん：まさに花のような可憐な美少女。

◀大阪府　ほかぞのひろしさん：美乳レイ。キョンシーなのがもったいない？

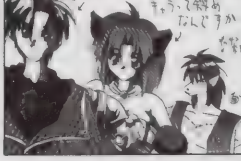
◀広島県　おかじSさん：シンプルながら特徴を描いた作品。構えが力強いのがカッコイイです。



◀香川県　安倍茂樹さん：そうすればゲーム後半、もっとZが活躍？



▶宮城県　るーと7さん：内緒です。ソレが良いって人もたくさんいることですし、内緒です。



「詳しくは書きませんが、最近ツライ事ばっかり連続で起こり、なんかダメージでかいです。ゲージを回復させるには、何度『ときめき』をクリアすればいいんだか見当もつきません。ちょっと助けて下さい」京都府　ラピントルさん：

ツライ事って連続するんですよねえ。そんな時は刺激をゲームでなく、現実に求めた方がいいかもしれません。ゲームで女の子に告白されるよりも、何億倍もドキドキするし……って、あ、でもダメージを受けたのは実生活でなんですか……。……こうなったらやはり、あきるまでゲーム三昧しかないでしょう。ね？　ガッツです。

「前号（DPS３月号）の付録はなかなか楽しませてもらいました。ゲーム好きとしては迫力充分な攻略、奴隷としても４コママンガとゲームブック……。う～んしあわせな何日間を過ごしました。しかしこんなコトでしあわせ感じてしまうなんて奴隷化が進んでるのかなぁ？　VOL.３も期待してます」鳥取県　桂木師央さん：

読者様の、そして奴隷の皆様の支援がある限り、DPSにはイカス付録が付き続けることでしょう。次もきっと何かやるハズなので楽しみにしていて下さいね。実際、４コマ発表の場ができて良かったです。小さかったけど。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

じつはさっきまで某キャラコンのハガキを総チェックしてたのよ。しばらくハガキは見たくねぇと思ったところにさっそくこのコーナーはキツイ（笑）。（中）

このコーナー、いつの間にか「各種フェチの集い」になってるんですけど。あ、俺のせいか。

「素足か？　ストッキングか？　ボクは強いていえば、白のタイツかな」神奈川県　多奈竜さん：

白のソックスも捨てがたいが。うーん、オヤヂ。

「“セーラー服VSブレザー”　絶対ブレザーだぁあ！　オイラの学校はセーラー服なんだけどすんげぇダサい。きらめき高校みたいなセーラー服があればいいのに」東京都　海里さん：

セーラー服は脱がしかけの状態が、ブレザーは脱がすプロセスが燃えるそうです。萌え～。

「ぼくはカワイイ女の子も好きだが、カワイイ男の子も大好きです。来月から男の子コーナーを作ってみませんか？」千葉県　稲村かほるさん：

俺はショタよりロリコンのほうがまだマシだと思うぞ。……ハッ、まさか次回のテーマは!?（笑）

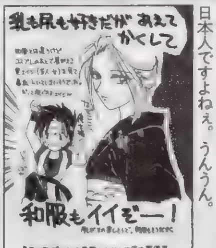
◀東京都　琴月マヤヲさん：岡村ちゃん太っちゃいましたねえ。

◀宮城県　一郎アキラさん：PS版、脱がないけど名作ですよ。

◀栃木県　みさわひろしさん：それよりなぜ、流血しないんでしょう（笑）。

◀神奈川県　ぱん子さん：やはりチラリズム。そのものズバリはいけませんよね。

◀宮城県　式部けいふ子さん：そうですねぇ日本人ですよねえ。うんうん。



◀東京都　貴文さん：ごめんなさい。でもコーナー名は変更しないそうです。

カラオケGO

「カラオケですか。なんか、最近、部活後に行くのが習慣になってます。練習で疲れているのに、歌は歌えるんですよねえ。不思議。あ、お薦めはそっち系なら「残酷な天使のテーゼ」、あっち系なら「そしてボクは途方に暮れる」です」埼玉県　季木さん：

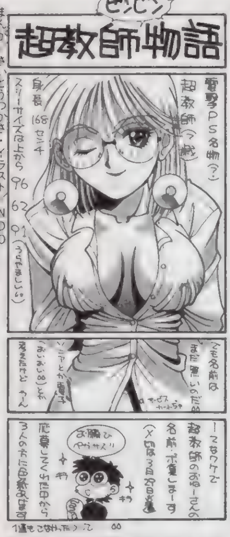
最近の若い人はお酒なんか無くてもOKなんですよねえ。ってなんか自分が急に年寄りになったみたい。

「一緒に行ったみんなでガンガンに叫ぶのが良いです。はしゃぎすぎて１回、ボックスの床が沈んじゃいました。好きな曲は渡辺美里の「サマータイムブルース」かな」熊本県　清水安さん：

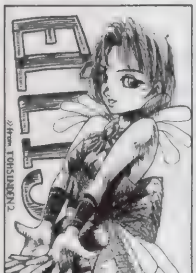
このコーナーでは貴方のお薦めカラオケを募集中。機種や番号もわかれば書いて！

奴隷のどど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとなっておりまする。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意です。まったく注意ばかりでまいりました。はりーん。



◀神奈川県　矢渡さん：そうですね。いじめちゃダメです。皆口さんですから。


◀大阪府　ROホーミングさん：剣さえなければタダの少女なんですけどねぇ。

ハードの神様の犬

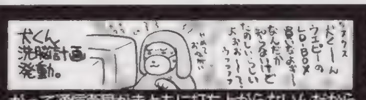
ネタがない。ゲーム機関係のことに限ってのことですけど。試行錯誤した結果、ハードに関わるネタならなんでもイイや！　と開き直っちゃいました。たぶん、知っていて損はしないっスよ。きっと。でも、PSと関係ないからつまらないかも(オイオイ)。(犬)

今回から、エレクトロニクスの最先端情報を紹介することにしやした。ゲームのハードネタとなると、そんなに書くこともないもんでね。それにしても、内容がPSの奴隷にそぐわないなぁ。で、魔王くんに「ハードの神様のイタチにしようよ〜」って言ったら、「へへへ、ダメ」って言われちゃったよ。じゃぁ"かものはし"にしよう。口にヘラ付ければいいし。え？　そーいう問題じゃないって？　ごもっとも！　では、最初の情報からいきましょうか。

★アメリカのテレビは特製"Vチップ"入り

近ごろ「アメリカってエネルギッシュだなぁ」と、つくづく感じるね。少なくとも、エレクトロニクス分野では世界の最先端を突っ走っている。とくに特殊技術に長けているし、生活の中に溶け込ませるのが上手いよ。その際たるモノがVチップ。

これはマスコミもかなり報道していたから、知ってる人も多いんじゃないかな。アメリカ製のテレビに搭載することが義務づけられたICの名前だ。放送局から送信される特殊な信号を受け取って、ブラウン管に映る画像をコントロールするためのチップなんだけど、子供に見せたくない暴力シーンやアッハンウッフ〜ンなシーンをプログラマブルにカットできるらしい。3年後にアメリカで放送開始が予定されているデジタル方式の次世代テレビATV(Advanced TeleVision)を含めて、ディジタル技術の汎用化がじつにうまい！　日本も頑張ってるんだけど、時代の波に逆らったアナログ方式のハイビジョンが標準化するかもアヤシイし、なにかって通信衛星がまともに打ち上がらないんだからガッカリ。いちおう、ディジタル化の研究も進んでるみたいなんだけど、なにがどうなるのかわからなくて先行き不透明。遅くても、21世紀初頭には新世代のディジタル放送を見たいもんですな。テレビが変われば、ゲーム機の映像クオリティも変わるんだから。



★驚愕の1000万ポリゴン／秒！

数年前までは、ワークステーションの独擅場だった3次元グラフィックスも、ウン万円のゲーム機やパソコンのグラフィックスボードに載る時代。解像度や精度、特殊処理ではまったく歯が立たないけど、描画能力だけだったらローエンドのワークステーションに迫るモンがある。

ところが、ワークステーションも黙ってはいない。グラフィックスワークステーションの開発で有名な米SGI（シリコン・グラフィックス社）が、ミップマップ方式のテクスチャマッピングとアンチエイリアシング処理を施した画像を1000万ポリゴン／秒、8億ピクセル／秒の速さで描画できる最新の3次元グラフィックスボード"Infinite Reality"を開発したそうだ。1000万ポリゴン、8億ピクセルと言われてもピンとこないけど、次世代機NO．1とのふれこみ高いM2が70万ポリゴン、1億ピクセル／秒だから、そのスゴさがわかるよね。まぁ、ワークステーションと比べちゃいけないけど、あと10年もすれば家庭用のゲーム機でもこれくらいのクオリティが当たり前となるのか？

ちなみに、このInfinite Realityを搭載したワークステーション"Onyx"ニューモデルのお値段は、21インチのモニター付きで3350万円から。ウッピョ〜、超ウルトラたけ〜！　ま、一個人が買うシロモノじゃないんだけどね。

それにしても、1000万ポリゴン／秒の画像ってどんなものなんだろう。う〜ん、見てみたい。

★ミニディスクで6時間も録音ができる？

録音ができるメディア、ミニディスクの記録容量を約5倍にする技術をシャープが開発中だそうだ。これによって、ミニディスクの容量は約680Mバイトと、12センチCD並みになるのだ。これだけの容量があれば、CDと同じように無圧縮のデータを74分詰め込めるし、ミニディスク標準のオーディオ圧縮方式"ATRAC"であれば6時間も録音ができる。今のミニディスクが最長でも74分しか録音できないことを考えると、実用化されれば更なる普及が望めるかも。シャープも、ソニーと規格・製品化の話し合いをしているみたいだし、まぁ期待ってとこ。

でも、ミニディスクが製品化されたときから「買うぞ〜」と意気込んでたわりに、今だ買っていない。

★DVD、今秋発売に赤信号か!?

東芝とソニー陣営が和解して、今年の秋に発売される予定だったDVDに、新たな問題が急浮上。

一つは、DVDプレイヤーの機能が必須なのかオプションなのかハッキリ定義されていないため、メーカー間の互換性が保てなくなる可能性が……というものだ。この問題を解決すべく、春ごろに各メーカーがDVDプレイヤーの互換テストをするらしい。

二つ目は、「コピー防止対策が万全でない！」と映画会社などからクレームがつき、カラーストライプというコピー防止技術を追加せざるを得なくなったこと。確かに、ビデオテープと同じコピー防止対策じゃ、市販されているキャンセラーでコピーし放題になっちゃうもんね。ま、早く問題を解決してDVDの高画質を楽しませてほしいっす。おしまい。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。次回のこのコーナーのしめ切りは3／8消印有効。またまたしめ切りキツイですな。同時にイメージイラストも大募集中！　よろぴく（ってなんか古い）！

●前回のあらすじ：魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、パーティに見捨てられたボクは、突然現れたローディンと名乗る女の子に話しかけられる。彼女は、この森は魔力に応じて魔物を襲いかからせるのだと言う。しかも潜在能力にも感応するらしいのだ。彼女のセリフによれば大型モンスターが現れたのは全てボクのせいで、ボクはそれなりに将来有望らしい。

「未来の偉大なる魔法使いに手を貸して欲しいの。実は——」

「この森の奥に、ロートバランの塔と呼ばれる遺跡があるの。その最上階まで、私を連れていって欲しいのよ」

この子は何を言っているんだろう？　ボクはこの魔法が成功しにくい森に投げ出された低レベルの（少なくとも今は）魔法使いなのだ。人に助けを乞いても、他人を助けている余裕はない。なんか勘違いしてるんじゃないか？

「当然、タダでなんて言わないわ。まずはこの森の封印に負けない基礎魔力を手に入れないと。大丈夫。あなたの潜在能力なら大したことないハズだわ」

そう言いながらつれてこられたのは、巨大な樹の根本だった。

「この樹は？」

「この森の真の中心よ。上の方はパラス鳥の巣になってるわ。とりあえず、座って。そして念じて。自分の力を信じるって」

半分強引に座らされ、瞑想に突入するボク。[illegible]——トランス状態まで、自分の精神を移行させる。[illegible]！　しばらく経った後。何かがボクの意識に近づいてきた！（山口県　杉作さん）

◀秋田県　市藤にたかさん：ルーベルトって[illegible]でしょう？　あれ？

ランキング一覧

185　伊藤勇太
165　祥人
160　龍王院弘SP
150　ささきりょう
150　りるひな
140　柴田絵里
140　スギモトエサシノフ
115　島津弥七
110　雨水
110　DDT
105　288
105　多奈竜
100　てるリン
95　吉永永吉
95　施門潮
90　蘭弥弦
90　市藤にたか
90　ポチ
90　ズバットPS
85　一郎アキラ
85　山内みりゃ

次号決算！　乞うご期待

●75：気分爽快、近江せにょ、TERA、国士無双、●70：鉄脚、ごぢうり、犬彦砦、マッチョ皆川、HALI000、●65：いんさいどまいはーと、ぐみ、ROホーミング●60：ジョリ谷ピンタ、市村道一、文月美和、●55：まみこ、中重仁里、神籬蒼、真嶋勲、HEXA、さらめんミハル、鯨伏あい、Ke太郎、れいひい、サモキン●50：ちゃたろう、小泉英夫、MISE●45：キントキ萌葱、月子、佐伯真雪、なたねからす、壽太郎、時定龍也、●40：叫ぶ竜神、大宮ゆう、剣之介、幻夕貴、貴沙羅ゆう、たかたか、炎のサスカッチ、セニョール坊田、緒方将、青色Tシャツ、雲丹の平造、たまる、高中夏生、一寸

賞品について

賞品説明でごじゃります。何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは次号で1回リセット。上位は下の賞品以外にもイロイロさしあげますので、みなさん入賞を目指してがんばってほしいのです。

ポイント累積によるプレゼント対象賞品

1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。シリアルナンバー入りで登場。ランキング優秀者氏名も収録？

2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。

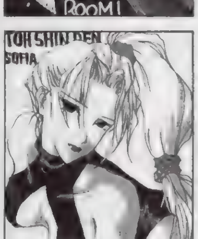
3：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！あり。

◀大阪府　紫樹れいんさん：十字架がよく似合う、正統派な主人公の片割れ。

◀滋賀県　ごぢうりさん：なんだか足のラインが魅力的。有袋類だし。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：全体に悲しいのがなかなかいいですよね。

◀山形県　久保静士郎さん：眉間にしわが超かっこいい、準。強いし。



◀三重県　288さん：「T2」決定前のハガキですねぇ。申し訳ない。

◀岐阜県　KUKUMAさん：わざわざバスに乗っていくのは確かにトホホですねぇ。

奴隷のどい

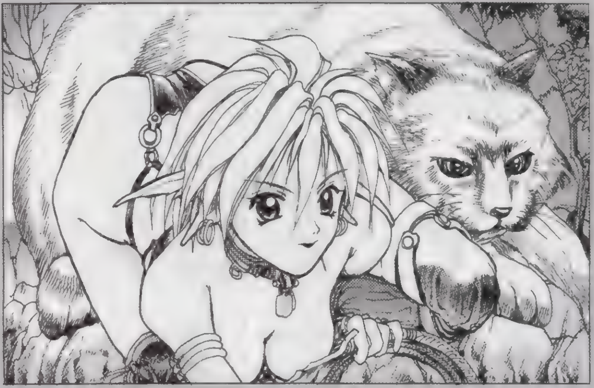
弐号機のくびちょんぱ〜がとっても悲しい（う）です。でも零号機の自爆はニヤリですな、くくく。と2月7日現在の「エヴァ」ネタを振りつつ本題へ。不定期連載電撃サターン！　今月は前振りどおり（う）がお送りしまーす。やっぱりこっちも「エヴァ」ネタです。3月1日発売予定のSS版「エヴァ」ですが、評判も上々です。アニメは若干、難があるみたいですけど、ファンなら買いですな。「KOF'95」がロム付きで登場しますけど、皆さんはどう思いますか？　カプコンの「マーブル」（右へ続く）

参加冒険者大募集

Nights of Knights

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。イナイナだと稲中方面に行ってしまうので注意。 （贋）

何が悲しくてあいつにのらなきゃいけないんでしょ？ みんな。見てるだけで心臓を素手でギュッとやられちゃったみたいに締め付けられますなぁ。まったく。って思った瞬間、喰っちゃうんだモン。ってエヴァやってない地方の読者様だっているでしょと自分に突っ込んでみて、いやぁ、「バハムートラグーン」は「半熟英雄」みたいなんて思ってもみたりして「ガンハザード」に期待だってぐらいカンタンな読者参加型ハガキRPGです。送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPG！ って説明してるとなんだか中身なさげ。でも下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。ポストにGOで安心です。誌面に載るかもしれません。文字のみの設定でも載せます。絵で採用でなく。いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、数値のこううんでない、貴方自身の運も関係しちゃってますが。優勝した人は大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！ キャラを作るのは、こんこんちきしょうでシュシュシュラーン！



手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。ダメ？

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
キャラクター名
カタカナ6文字まで
職業
開いた場所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

さて今回募集するクエスト7は大陸中央部、銀惑の騎士教団本部襲撃です。暗殺集団として名高い銀惑騎士教団に冒険者たちが戦いを挑むことになります。進入経路は全部で6。能力値の脇にでも①～⑥のうちひとつを書いておいて下さい。警備の手薄な場所を選ぶと当然、有利ということになります。教団本部は銀の教会と呼ばれる建物。当然、室内戦がメインの戦いとなります。敵が強いだけにそれにあわせた職業を予想しないとダメかも。

締め切りは次号（5月号）発売日の3月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど7」だけで大丈夫。締め切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では3月号募集分を発表）、今回の募集分は次の次の号、6月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許してね。参加まってま～す。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★

5月号 3月30日 発売号（3月号発表＋7月号分募集）
6月号 4月末日 発売号（4月号発表＋8月号分募集）
7月号 5月末日 発売号（5月号発表＋9月号分募集）

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ない。

F：火の操術士　G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

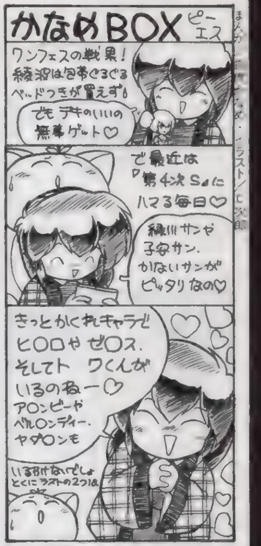
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。注意。

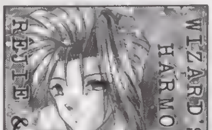
2月分の発表は次のページ



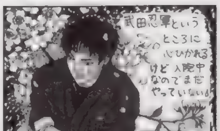
◀秋田県 七瀬諒さん：SNKとスクウェアでダブルS。なかなか強力です。

◀埼玉県 剣之介さん：リアルロボットバトルを楽しめるソフトが欲しいですね。

◀宮城県 葵蒼兎さん：キャラコンに入れたかったのに……。レイちゃんも。

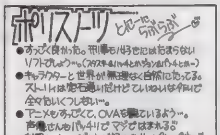


▲東京都 咲羅さん：女の子は大抵、男の子狙いみたいですね。



▲静岡県 五十嵐冊丈さん：早く体を直して下さいね。

▲京都府 龍王院弘SPさん：相変わらずバイト忙しいですか？



▲兵庫県 真嶋勲さん：デキ良いです。ムービーも○。

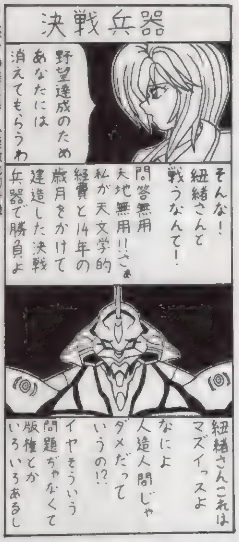
▲東京都 祥人さん：初回近辺のは今一歩という「るろ剣」。

▲東京都 マンダムZさん：PSならムービーがバリバリ？ キレイだろうしなぁ。

奴隷のとじ

あたりもこの方式ならほぼ完全な移植は出来るんじゃないかと期待できますな。SSもPSもVRAMの不足には苦労してますし、ほんとに移植ものの苦労（アーケードは本当に進歩が著しいから）は尽きませんですな。完全移植または超高レベルの忠実移植を目指した周辺機器として必要不可欠であり、かつ低価格なら同梱もOKでしょうか。ところで、某横綱ソフトハウスの参入ですけども、PSとの差別化という意味では評価できますな。ただ、美少女もの故に諸刃の剣にもなりかねないのかも。難しいっスね。

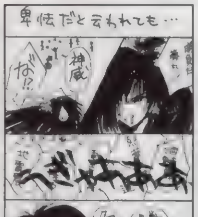
★増刊号 電撃PlayStation F 2は3／15発売・詳しくは115頁!



まんが／神奈川県 小栗徹也初号機

◀東京都 寿丸さん：カッチョイイです……星矢の仲間にハゲがいた?

◀岐阜県 ズバットPSさん：ときめきラジオの後枠で始まりますよ!



◀新潟県 吹雪愛さん：続編……今度はダメージパターン入れて下さいね。

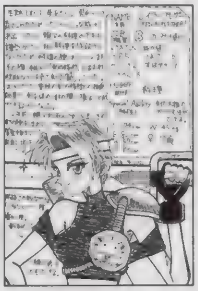
▲広島県 鮎川晶さん：101匹ワンちゃんRPGなんてどうでしょう。ワンワン…

Nights of Knightsクエストナンバー5発表

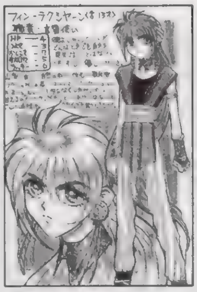
クエストナンバー5・天使の迷宮の魔物退治：今回のクエストは大陸中央部の湿地帯にある、迷宮での魔物退治。2世紀前の迷宮造営の達人、ルーベンス＝ファーランの作った迷宮の中でも最も美しいと呼ばれる場所での魔物（ガーゴイル、デミデーモン）との戦いはなかなか盛り上がりました。人間用の迷宮なので狭いところで戦う職業が有利って言う以外、大したマイナス要素もなかったのが混戦の原因かも。狭い場所では技（すばやさとかしこさが関係する）の数値が大事だからなぁ。力だけじゃダメなのです。

MVP

◀青森県 郁怜操さん：エルフ。多分男ってことは……毎日曜日に電話かけまくると最後に女の子になって現れるんですねって話が違う？ かしこくないので技の数値は低かったんですけど、すばやさでなんとか勝ち抜いてしまいました。武神L○E強しといったところでしょうか？ 目線で隠しちゃうと危なすぎですよねぇ。連続蹴りで決めたんですかねぇ。格闘家という職業も狭い所で大活躍！



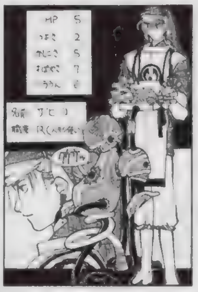
◀秋田県 メタトロンさん：設定が細かくて涙モノです。うれしいなぁ。



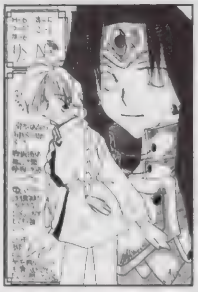
◀北海道 TOMYさん：美少女系の美少年。正統派ですねぇ。はぁ。

◀青森県 おさPさん：おそうじセットは無敵かも知れません。

◀秋田県 メタトロンさん：ハガキのウラに設定があっても……見えないです。

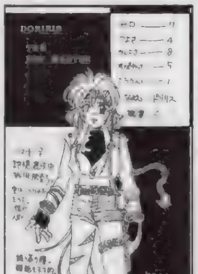


◀東京都 祥人さん：脳味噌をあや取るのがステキ。可愛いし。



◀高知県 葛生千夏さん：同一人物とは思えないような迫力。さすが聖戦士。

◀群馬県 市村道一さん：じゃんけんで負けたことナシってスゴイです。

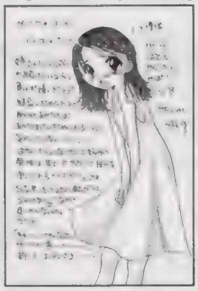


◀神奈川県 近江せによさん：瞳の色が違うのは特別特殊な証拠。

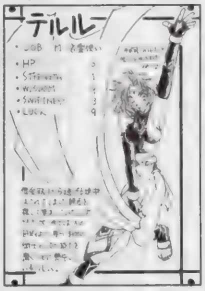
▲宮城県 一郎アキラさん：シュウ。ってSロボやってないとわかんないですね。

▲秋田県 市藤にたかさん：実は僧侶は難易度NO.1を争うムズキャラです。

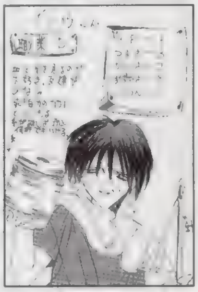
▲広島県 DDTさん：超かっこいいぃぃ……パンチしたら痛そうですけど。



▲神奈川県 ちゃたろうさん：カワイイです。泣きながら謝る姿が目に浮かんで。



▲高知県 海松屋いさぎさん：体のラインが迫力あってカッコいいです。



▲埼玉県 サモキンさん：ウフウフ言いながら針仕事ですね。

▲千葉県 秘色さん：漢字でロ（くち）シュワーンだったら（笑）。

▲愛知県 南なみさん：このポーズって胸が超大きく見えますよね。

▲秋田県 くま子さん：この顔で男……世の中わからないモノですねぇ。

▲神奈川県 施門潮さん：にんじんいらないよ、にんじん。コウくんワガママ。

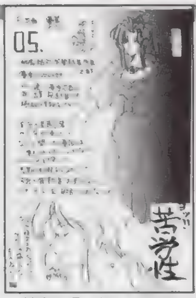
▲岩手県 ナゾのトマトさん：重心を低くした剣術は特に腰が重要です。

▲東京都 佳月ひろさん：板前さんって言うのもいいですねぇ。エイジ。

奴隷のとど

他でも書きましたけど、「ノエル」のＴＶＣＭをやってました、代歩ちゃんがクルクル回ってるやつです（見てない人のために書くと、ＴＶ東京系列の金曜日に放送中のアニメ「神秘の世界エルハザード」の枠で見れます）。見れない人は「ＤＰＳ増刊Ｓ号」の記事の最後にちらっと載ってますので見て下さいね。かっこいいですよ。編集担当としても一押しのソフトですから、今後の記事に期待して欲しいです。「ノエル」の魅力を余すところなく紹介して（個人的趣味の介在度極めて大）いきますぞ。 （ち）

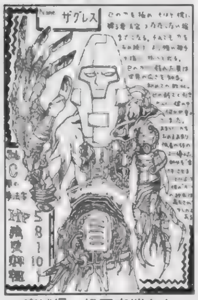
▲神奈川県 有見翼さん：記憶がないって気持ちいいですよね。お酒じゃない？



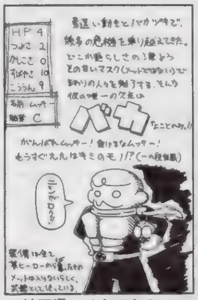
▲神奈川県 気分爽快さん：苦労性って言うのがいい味だしてます。

▲静岡県 たかひろさん：猫ですかぁ。ヒラヒラがステキ。

▲山形県 緒方将さん：かよわくない乙女っていうのがソード使いらしいです。

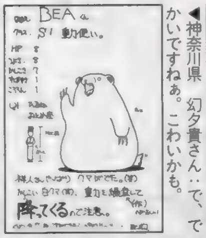


▲宮城県 松田春梢さん：敵の怪人みたいですねぇ。腕がポイント？

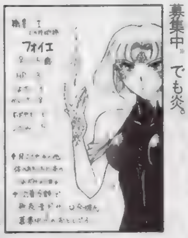


▲埼玉県 そうほうさん：0はまずいです。ちょっとだけ。ね？

◀大阪府 国士無双さん：ブワって感じがいいですよねぇ。



◀神奈川県 幻夕貴さん：で、でかいですねぇ。こわいかも。

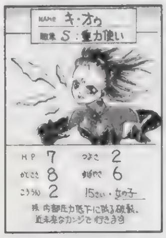


◀神奈川県 岡崎M子さん：彼氏募集中。でも炎。

◀東京都 貴沙羅ゆうさん：親が偉大だと子供が苦労するんです。

◀東京都 長谷川悟史さん：杖の造形がカッコイイですねぇ。

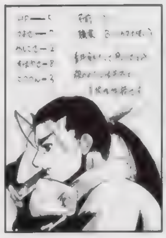
◀岡山県 羽倉篤史さん：片メガネにピアスの7歳。ムチャかも。

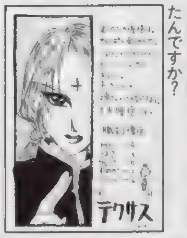


◀愛媛県 たっぷさん：重力使いは打たれ弱かったりします。

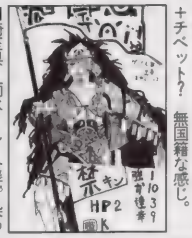
◀神奈川県 きゅさん：フェチな感じ。危なすぎかも（笑）。

◀奈良県 ジョリ谷ピンタさん：彼なりに頑張ってるのがいいです。


◀福井県 平野恭代さん：横顔はなかなか渋いんですけどねぇ。



◀埼玉県 雨水さん：金髪。染めたんですか？



◀福島県 猿公さん：かぶいてる＋チベット？ 無国籍な感じ。

◀広島県 DDTさん：それは言わない約束でしょって感じですねぇ。既に。

◀東京都 咲羅さん：キャラ選択画面の顔は……トホホのような気が……。

まんが／TOM

「受験生です。でも奴隷にハガキ書いてることからもわかるように……飽きてます。勉強。大人になって会社に入っても大して役に立たないことを、どうして必死こいて暗記したり考えたりしなきゃいけないんでしょう？ 疑問です。なぁんて、ただの逃避だってのはわかってるんですけどね。その辺の矛盾はどうにかならんモンですかねぇ」富山県 道城直也さん：

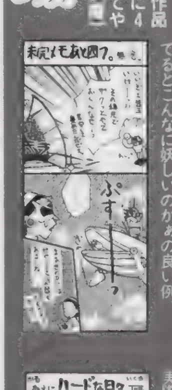
たしかに日本の受験制度って問題があると思います。でも、こういうのって徐々にしか変わっていかないんですよね。だから、とりあえず自分で「今は勉強しなきゃ」と判断したなら、後はガンバルしかないと思います。まあ、止めるのは自分の意志で自由なわけだし。試験、ガンバって下さい。

お笑い4コマ道場

させて今回は、右上の4コマスペースになんと一挙2作品が掲載されてます！ 前号の付録程じゃないけれど徐々に4コマの露出度が上がってきているのだ。スキあれば載せてやるぅ～ダメ？ [illegible]

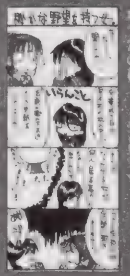
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキに天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれません。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、そろそろそんな作品が登場することでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券（ちと安いかも）もプレゼント！ とにかくネタを思いついたら描いて送っちゃって下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないから。

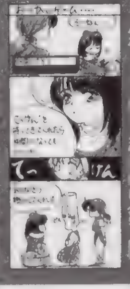
この大きさにおさめてね！
天地14cm
左右6cm



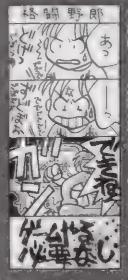
◀[illegible]都 祥人さん：そっかぁ……マスク付けてるとこんなに妖しいのかぁの良い例。

◀神奈川県 多奈竜さん：カワイイ妹さんです。実際こういうロボも楽し[illegible]





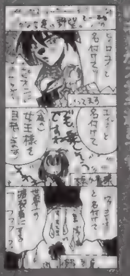
◀[illegible]

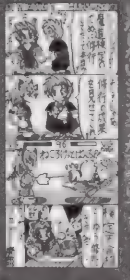


◀[illegible] HAL1000さん：滅の文字の下では一体何が[illegible]

◀神奈川[illegible]：こうして1日何台かはPSが壊れていくのでしょう。

◀大阪府 Z80エイ1さん：ボッ！ [illegible]





◀熊本県 島津やひちさん：ぶっとび系[illegible]

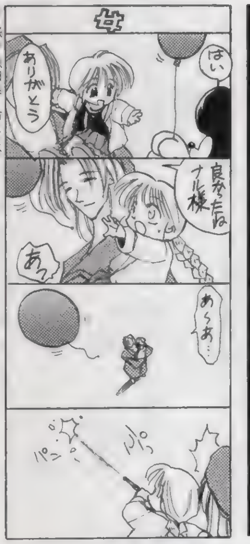
◀大阪府 Z80エイ1さん：コクコク[illegible]が可愛いです。

◀宮城県 ピッキーさん：何？ どの辺がギャグです？ カラアゲ？（笑）

しかし、PSでゲーム化されるわけでもないのにエヴァエヴァとうるさぁ～いと怒ってる人もいるんだろうなぁ……ごめんねぇ。でも第1、2話のビデオ＆LDが出てるから見ようと思えば全国の人が見れる状態になったわけだし……って先の展開話しちゃってるんだから、もっと碇いや、怒爆発かぁ。ごめんなさい。でも……近年まれにみる大人のオタクにジャストフィットな作品だからなぁ。夏のコミケとかで包帯巻いてる女の子が多そうだ。ちと怖い。暴走してても許して下さい。FFⅦ来ることだしって関係ない？

★増刊号 電撃PlayStation F 2は3/15発売・詳しくは115頁!

まんが：秋田県 市ここな



他機種のことも話したい！

N64が7月になるそうですな(ウワサだけど)。PSにとっては幸せなお知らせですかな? (ち)

最近の各新世代機のサードパーティの状況を見ると、潮流も激しく動き回り、端から見ていてもすごいですな。PSにはスクウェアが参入して「FFVII」を出すし。SSのほうも、噂では某社が某ソフトとその続編を移植するらしいし○○ゲーの東の横綱が参入するし（これは、3月8日発売の電撃王に詳細がのるとのこと)と動き活発。スクウェアのPS参入は任天堂の現在の独占的地位の相対的低下とPSのさらなる躍進につながりますかね(現行機の寿命が延びたのはまちがいない)。ただ、どう転ぶにしても一強皆弱状態にはならないでほしいですな。競争のない澄んだ水には、汚れきった私なんかは住めませんから。ところで松下は何かしてくれないのかしら。期待してます。

SS 3月1日解禁で、左で書いた横綱の詳細が公表（多分同日発売のファミ通に）されます。今後アレやコレの超美麗なCGが拝めるのかと思うと嬉しいですな。個人的にはソレを出して欲しいですけどね。しかし、スクウェアに匹敵する有力ソフトハウスの参入が早晩望まれますなあ。横綱も凄いけれど、美少女ファン向けだしね。「パンドラ・ツヴァイ」は良さげですな。ミッションスティックを買ってプレイしたいところですぞ。世界観も個性的ですからイイでし。

パソコン もうすぐ、KSSから「ウェディングピーチ」が発売されますな。完全にファンに向けたマニアックな内容になるらしいから、期待。セリフを喋るそうで嬉しいですな。同じくKSSの「無人島3」も期待しましょう。老舗ファルコムからは「英雄伝説IV」ですか。戦闘が今回はタクティカル・コンバットになるらしいですが、どんな感じか気になりますな。「III」の戦闘システムにはあまり馴染めなかったので期待しちゃいますぞ。

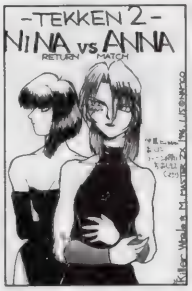
その他 フェアリーテール・レッドゾーンの名前シリーズ最新作「香奈子」がちょっと気になります。好み入ってますけど、このシリーズは淫靡だしいいか。戯画の「ハーレムブレイド」もやってみたいですな。木村貴弘さんの絵だし、ちょっと変わったRPGだしね。PILの最新作「堕落の国のアンジー」も要チェック。SM専門ソフトハウスだけに濃い内容に期待してます。変態プレイが駄目なかたにはお勧めできませんけど。

SFC アーケードでジャレコが出す「流星雀子キララ☆スター」が楽しみ。「スーチーパイ」の流れを汲む脱衣麻雀ですが、新貝田先生のキャラがイカしますな。グルグラーにはSFCの「魔法陣グルグル2」が気になりますな。吉田古奈美さんのファンな私は気になってしょうがないです。IZUNA氏は即買いでしょう、絶対(断言)。FXの「デア・ラング」も良さげ。SFCの「デア」は持ってないし…。顔グラも格段にイイしなぁ…。

◀滋賀県 ごぢうりさん：でも……良く考えなくてもスゴイ衣装ですよねぇ。

◀岩手県 伊藤勇太さん：兄弟ケンカですからねぇ。壮大なだけで。

◀秋田県 くま子さん：あぁ……この笑顔良いですねぇ。地味だけど味あります。



◀大阪府 M-MASTER ZXさん：仲良くすればいいのに……。

▲神奈川県 ひっきさん：連続2億時間もやると電気代ムダ使い。

▲神奈川県 貞雅篤さん：冷たそうな目がたまりません。どうでしょ？

ゲームソフト 激論座談会

読者様の意見で斬る！ それまたっゲームソフト激論討論会なのさ！

「スクウェアの参入は大きいですよねえ。まさかでしたから。最初信じられなかったけどいろんな記事読んで、なんとなくじんわり来ました。これで、N64が発売されたらPSは終わりだっていう説は無くなるといいなあ。何はともあれ年末までゲーム業界から目が離せなくなってきましたよねえ」神奈川県 鐘楼流しさん：

魔：うぃ〜す。「FFVII」ですか。確かに大物ですな。

ほ：別にどうでもいいんですけど気になる。

ち：もしかしたらこのスクウェアの陣営移動で、業界全体の勢力図がかき変わるかもしれないですからなぁ。

う：うんうん。ここまでハデなのって過去にもなかったしね。

魔：別に任天堂がキライってワケじゃないけど、ウワサだとN64の発売は延びそうだし、他の有力ソフトハウスも任天堂から離れていきそうだっていうウワサもあるし……。

ほ：まあ、まだ未確定情報ばかりでなんの判断もできないのが悔しいですが、とりあえず、今年の夏はゲーム業界、荒れそうですな。

う：PSとSSの市場争いに加えて、そこにN64が加わるわけだしね。スゴイなぁ。去年ならそんなこと全く考えられなかったのに。

う：もしもこのまま「FFVII」が発売される頃まで、N64が強力なソフトを発売できなかった場合、立場入れ替わりの可能性も出てきた。

魔：まあ、とりあえず、PS陣営に新たな、そして強力なソフトハウスが参入したことは間違いないので、PSユーザーである我々は手放しで喜ぶことにしましょ。

一同：わーいわーい、こりゃたまらーん。

「PS…… 2月はこれってソフトがないです。何か知らないけど、洋ゲーなんていうのがたくさん出てるだけで、ちゃんと価格分遊べそうなソフトがありません。『第4次』はSFCでやっちゃったからなあ……いくら声が入っててももう1度やり直す気が起こりません。SFCあるからいいんですけど、これって実はやばくないんでしょうか?」京都府 マサユキさん：

う：ソニーの商品戦略ってばとことん無計画なんだよなぁ。これまで良いソフトが生まれたのもほとんど偶然だからなぁ(笑)。

魔：まあでも、SFC、又は他機種持ってる人はいいよな。PSのソフトが無いときはそっちさわってればいいんだから。でも、PSしか持っていない人は……悲しいぞ。

ほ：スクウェアの話でPS盛り上がってますけど、現実問題、足元はヨワヨワ。これじゃぁなぁ。定期的にきちんと、消費者に商品を提供してくれないと。

ち：所詮セカンドマシン的な認識しかされないで終わっちゃうからなあ。N64が来るまでにどれだけハードを売って、市場を整えておかないと……ってためには良質なソフトがまず必要。いくら12月にエサがあっても、マシンだけじゃそうそう売れません。

「『スナッチャー』の規制にはもうあきれ果てました。なんだってモザイクをかけちゃうかなあ？ 別にHゲームは移植してくれなくても良いですよ。でもなあ…残虐シーン(ってもアニメだぞ)くらい完璧にやってほしかったなあ。スリルとサスペンスが売りのゲームじゃなかったのか？ このままじゃせっかくのムービー機能を生かした、スリラー映画を使用したAVGなんてのもつくられないってことじゃないですか。納得いかないよお」愛媛県 新庄政志さん：

魔：確かにその通り！ まさか残虐シーン、しかもしょせんアニメ。そんなグラフィックにまでモザイクがかかるとは思わなかったなあ。

う：ムービーを使用した実写フィルムで本物の死体が写るなんていう映像ならともかくねぇ。

ほ：新庄さんが書いてる通り、特殊メイクを駆使したホラー的なAVGなんてのもダメってことですよね。

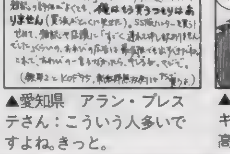
ち：つまらんですなぁ。なんだか、表現の自由を思いきり制限しているような……。

魔：とりあえずソニーにはハード供給メーカーとしてその辺の倫理規定を確立してもらわなきゃたまらんなぁ。

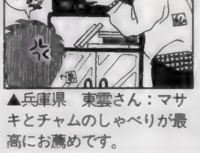
た：たまりませんな。

ち：基準さえ決めてしまえばあきらめもつく。まあでも、今の変な基準を基に作っても、PSの魅力を削ぐだけだけど……。

う：スクウェア参入しても問題山積みなのだぁ！ ちょっとトホホ。



▲愛知県 アラン・プレステさん：こういう人多いですよね。きっと。



▲兵庫県 東雲さん：マサキとチャムのしゃべりが最高にお薦めです。

選択RPG（第3回）

今回も楽しい、選択式のRPG（AVGかな?）なのです。下で発表してま〜す。ウホホ。 (魔)

さてさて、選択式のRPGを初めましょう。参加方法はこれまたかんたん。自分が正しいと思う選択番号をチョイスして、ハガキに記入。もっとも選択が正しかったプレイヤーの勝ちです。ではGO！

部屋にはたいしたモノが無かった。頑丈な鍵は外側からかかっている。閉じこめられてしまったのだ。脱出を考えなければ！

Q1：部屋から抜け出すのはどのルートがいいか（1：窓をぶち破る、2：隠れ通路を探す、3：鍵を壊す）

Q2：机の上に聖書とロザリオが置いてある（1：聖書を持っていく、2：ロザリオを持っていく、3：両方持っていく、4：何も持っていかない）

Q3：地下道はネズミで溢れていた（1：たいまつで追い払う、2：逃げる、3：捕まえて食べる）

Q4：正面に部屋が4つある（1：無と書かれた部屋に入る、2：創と書かれた部屋に入る、3：断と書かれた部屋に入る、4：後と書かれた部屋に入る）

Q5：目の前のドアは3つの数字でナンバーロックされている（1：右から合わせていく、2：左から合わせていく、3：真ん中から合わせていく）

Q6：部屋の真ん中に珠が浮いている（1：神秘的な光についつい触ってしまう、2：怪しいので放っておく）

Q7：モンスターだ！ 輝いていて、正体が見極められない（1：姿を確認するため近づく、2：しばらく待つ、3：スグに逃げ出す）

Q8：武器は何を使う？（1：槍、2：大剣、3：拳銃）

Q9：モンスターのどこを狙う？（1：右胸、2：左胸、3：左腕、4：延髄、5：右目）

Q9までの貴方の選択全てをハガキに書いて送って下さい。今回のコーナー名は「選択3」。宛名のところに書き加えてね。選択ごとに点数が設定されていて、最も高得点をゲットした人が最優秀！（ただし最優秀多数の場合、抽選となります)。前号の発表は次回になります。

奴隷のどい

どうも、『エヴァ』のLDを全巻予約してしまった(ち)です。新品のLDプレイヤーも買ったし、愛機のタウンズ君もキャプチャーし放題で部屋中を駆け回ってます。でも最近(1月下旬くらいだったと思う)ガイナックスのWINの人工無能ソフトで遊んでいたら、ウィンディちゃんが『○○○イって一度死んでるんだよね』とかゆーじゃないですか。いきなりなネタばらしな展開にびっくりがっくり！ はぁ。とほほ。そおいえば、「W」のOPやっと変わりましたな。レディー＝アンも再登場してくれたし。

★増刊号 電撃PlayStation F 2は3/15発売・詳しくは115頁!

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ!

情報をあなたに!

◎模型おたくの祭、ワンダーフェスティバル開催!

WF(ワンダーフェスティバルの略)とはプロアマを問わずのガレージキット(少量生産の模型の総称、以下GK)販売をメインにした模型のイベント。コミケと同じく毎年2回夏と冬(おもに1月と8月)に定期的に行われており、今回はさる1月15日に晴海国際見本市会場のA館(通称ガメラ館)にて開催された。近年の傾向としては、単なるGKの販売イベントにとどまらずに、広く一般の模型ファンに受け入れられるために各種のイベントを用意するなどの工夫がなされているようだ。今回も、人気アニメ「エヴァンゲリオン」のイベントが開催されたり、総司会役を「Gガンダム」の主人公ドモン=カッシュ役でお馴染みの関智一が担当するなどサービス満天。WFは終日盛況だった模様。肝心のGK販売の方はどうかというと、相変わらずの大盛況。用意される販売個数がそれほど多くないこともあって、人気を集めた「エヴァンゲリオン」のGKや有名ディーラーのGKなどは、早々に売り切れていた。コミケに比べて小規模で親しみやすいWFも、次回はコミケ同様、東京ビッグサイトで開催される予定。今後もフレンドリーなイベントであり続けることを期待しつつ、いま以上の発展を願いたい。

◎「サイバーボッツ」公式設定資料集好評発売中!

カプコンの異色対戦格闘ゲーム「サイバーボッツ」の開発資料や公式設定を収録した資料集が、新声社から発売中だ。一部で人気のデビロット姫やマリー=雅嬢の設定ラフやシリーズ前作? の「パワードギア」の設定資料なども、もちろん収録されている。気になるお値段は¥1,800だ。

◎松竹、ゴールデンウィークアニメフェスティバルに「コミックガンガン」の3大人気漫画が登場!

松竹が今年のGWに劇場公開するアニメーションはエニックスの「コミックガンガン」の3大人気漫画・「ドラゴンクエスト列伝~ロトの紋章~」、「魔法陣グルグル」、「ハーメルンのバイオリン弾き」だ。各作品とも完全オリジナルの内容にとのこと。アニメーション制作は日本アニメーション。公開日の詳細は未定だけれどもファンは期待して各アニメ誌をチェックしよう。

◀小規模ながらも大盛況のWF。毎回旬の作品がGK化されるのがファンにはうれしい。

PS プレイステーション拡張計画

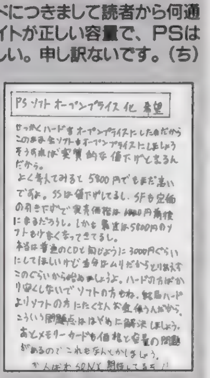
えーと、まずはじめにお詫びです。先月号のメモリーカードにつきまして読者から何通かご指摘がありました。SSのパワーメモリーは412Kバイトが正しい容量で、PSはSSに比べて約2倍割高というのが正解です。お恥ずかしい。申し訳ないです。(ち)

てなわけで本題です。

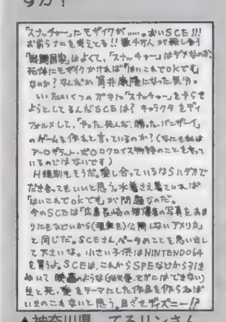
「ハンドルコントローラは出ないのですか? 車はハンドルですよねえ。ネジコンはちょっと……」三重県 ペソペソさん:

確かに、ネジコンの操作に違和感があるのも事実。ただ、ソニーには自社製の秀作レースゲームが今のところないから、出すのは難しいかもね。個人的には私もハンドルで『リッジ』はプレイしたいですね。一縷の望みをナムコにかけて待ちますか?

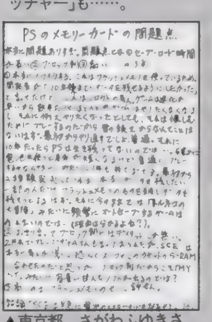
▲大阪府 富永裕樹さん:ねえ。これいいなら「スナッチャー」も……。



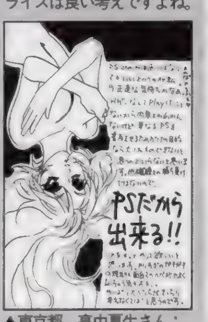
▲東京都 森川流一番弟子さん:ソフトのオープンプライスは良い考えですよね。



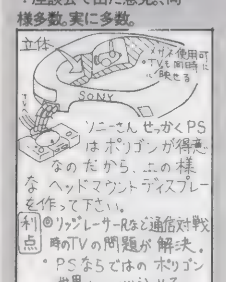
▲神奈川県 てるリンさん:座談会で出た意見。同様多数。実に多数。



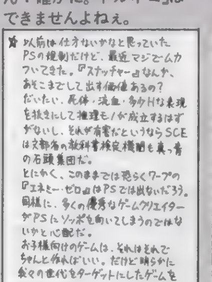
▲東京都 さがわふゆきさん:確かに。『トルネコ』はできませんよねえ。



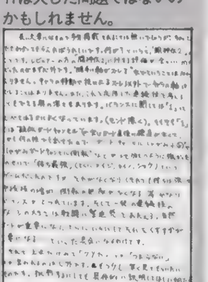
▲東京都 高中夏生さん:Hは大した問題ではないのかもしれません。



▲京都府 ワープがんばれさん:そろそろ出来るのでは? ソニーさん?



▲大阪府 SJWさん:ワープの件もなかなか熱いですよね。



▲神奈川県 大森俊介さん:正論だと思います。これ以上は所詮好き嫌いの世界。

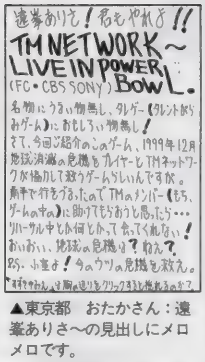
クソゲーマー万才

こんにちは(ち)です。今月は(う)が持病の布団から出たくない病が再発したので代役を果たします。といっても私のゲーム遍歴はかたよってますんで、申し訳ないが勘弁してね。ところで『ノエル』のTVCM見ましたか? イカしてますよね。カッコイイなぁ。

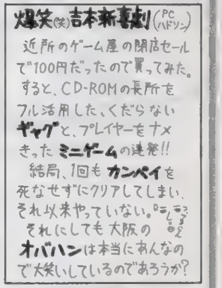
「昔、MDで無許可のエロゲーが出てましたよね。縦シューの。『デヴァインシーリング』ってやつね。エロもひどけりゃゲームもひどいっつう典型でしたよね、損するつもりで買ったんですけどホントに損しちゃいました」東京都 まらイヤ=キャリーさん

昔から、エロとキャラにはクソ多しといいましてなぁ、それだけで売っちゃおうってのが多かったんですな。今月は、エロゲーがお題目ということで始めちゃいましょう、最近は良くなったんですけどね……。DOの「星の砂物語」シリーズは凄かった。超アジのあるCGに惹かれて買ったんですけどねぇ。システムがねぇ、『1』から『3』までほとんど変わってない凄さ。好きだからいいけどね。姫屋の「デファーナ」もいいぞ。30分位で終わっちゃうの。とても悲しかったです。むなしくて。

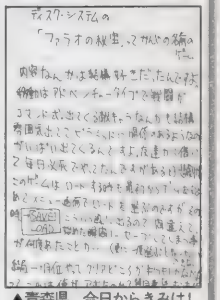
今でもID系の主流はこんなんだからなあ……。



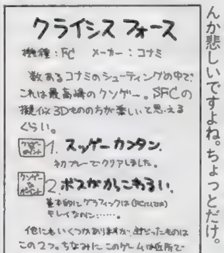
▲東京都 おたかさん:遠峯ありさ~の見出しにメロメロです。



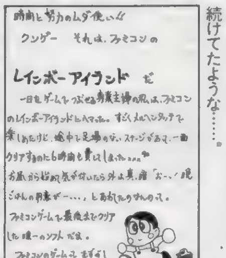
▲新潟県 餓狼電鉄さん:¥100だったら楽しいのでは? と思うんですが。



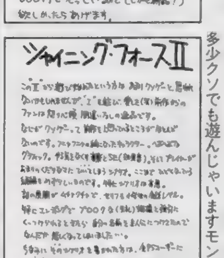
▲青森県 今日からきみは!さん:システムまわりのミスって痛すぎですよね。



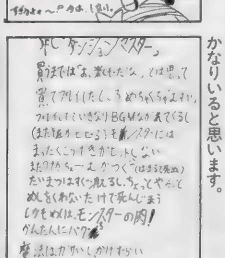
◀埼玉県 そうほうさん:や、安すぎ。なんか悲しいですよね。ちょっとだけ。



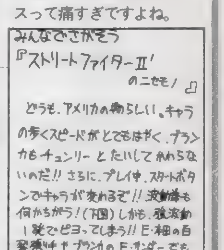
◀大阪府 宜振さん:でも延々とプレイし続けてたような……。



◀愛知県 EVAさん:お話が面白ければ多少クソでも遊んじゃいますモンね。



◀北海道 アーリントンさん:好きな人もかなりいると思います。



▲大阪府 YMCA会館さん:スゴイの、見たことあります。怪しいですよね。

奴隷のど

選択型RPGの発表です。今回ちょっとミスってこんなスペースしか確保できませんでしたって、答えあわせしてもそんなに楽しくないから、ここでもいいか(今決めた)。前々回(第1回)優秀者は茨城県 楠安弘さん。彼だけがとりあえず、全問クリアでした。クリアする人はいないんじゃないぁと思っていたのでお見事としか言いようがありません。ご褒美に15P差し上げます。今回もよろしくね!

★増刊号 電撃PlayStation F 2は3/15発売・詳しくは115頁！

まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ

奴隷の趣味

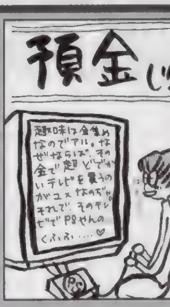
貴方の趣味を教えてください。傷をなめ合うヤツでもいいです。ね？ ね？ (魔)

「私の趣味は水の飲み比べです。微妙に違うテイストを楽しむのがクセになってしまいました。目隠しで当てるなんて芸当も出来るようになってしまいました。下に自信ありって感じ」岐阜県 ナントウさん：

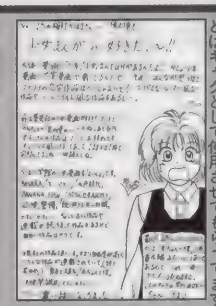
水ですか。味比べは難しそうですよねぇ。まあ、毎日飲んでればわかるのかなぁ？

「私の趣味は電車の吊り広告集めです。っていけないのはわかってるんですけどね……欲しいのがあるとついつい持って来ちゃうんですよ。今じゃ人に言えないくらいの枚数がたまりました」岡山県 ドウドランガーさん：

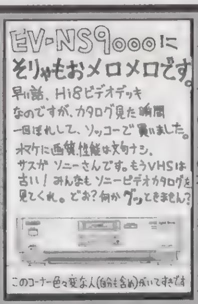
…ま、まず。DPSは盗らないでね(笑)。



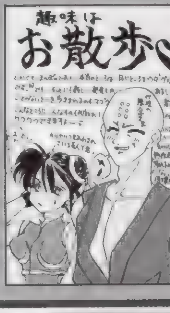
◀青森県 南多紀さん：預金もPSのため。すっかり奴隷なのですね。



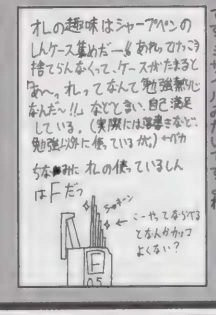
◀埼玉県 きたかべ智さん：「手先が球」などはギャグとして使用させてもらってます。



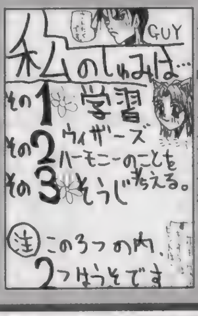
◀愛知県 碧南市さん：変な人って……ヒドイ。でも、やっぱりその通りだからいいです。



◀東京都 高中夏生さん：特に夜だと効果倍増！ 楽しいですよね。



◀愛知県 愛知県民NO-1さん：カッコイイです。ミサイルみたいですよね。

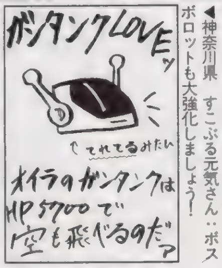


◀新潟県 YAKUさん：サンタクというとサンタ喰うってやってね。

▲新潟県 HAL1000さん：ふみゅーはいいですねぇ。耳も。猫まっしぐらですか？

▲千葉県 小泉英夫さん：そうですねぇ。カッコイイのにぃ。なんか姉御です。

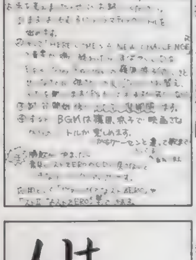
▲東京都 源あやさん：ガクラーン……カッチョイイです。時代は今美少年ですし。や○い＝18禁……確かに。



◀神奈川県 すこぶる元気さん：ボスボロットも大強化しましょう！

◀大阪府 ROホーミングさん：「ワルキューレ」いいですよねぇ。

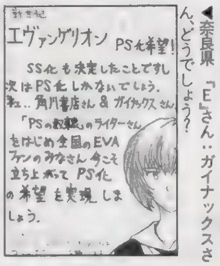
◀宮城県 九尾みかさん：かなり期待度高いです。「クロスワールド」。



◀福島県 Alpaca／S。Tさん：このCD途中抜きワザは結構危険もあります。

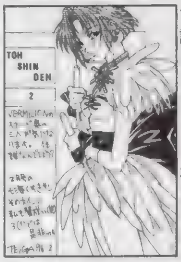
◀埼玉県 井ケ句芳亨さん：猫スキなんですねぇ……果たして結末は？

◀大阪府 ささきりょうさん：戦いの末手に入れるしあわせ(愛)。

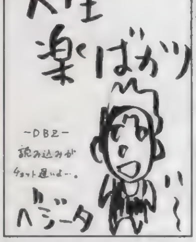


◀奈良県 「E」さん：ガイナックスさん、どうでしょう？

◀千葉県 エイジマスターさん：寿先生のキャライラいいですもんねぇ。

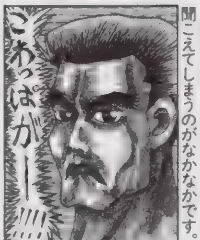


◀神奈川県 貞雅篤さん：気になります。誰なんでしょう？ 本当に。

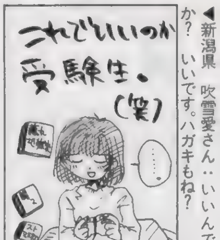


◀東京都 秋山清一色さん：ロード長くても楽ばかり。いいですねぇ。大物です。

◀東京都 祥人さん：そういえば編集部でも、最近そんな話を聞きません。

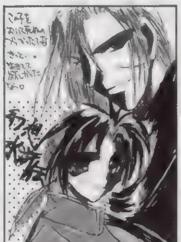


◀愛媛県 鬚蓮さん：ワッパーガーに聞こえてしまうのがなかなかです。



◀新潟県 吹雪愛さん：いいんですか？ いいです。ハガキもね？

◀愛知県 南なみさん：使いこなすと超強いです。「2」でも。



◀熊本県 島津弥七さん：ちょっとあっさり逝きすぎな気もします。

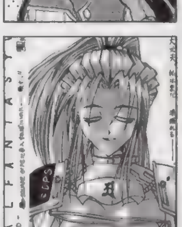
◀栃木県 にしたけまもるさん：旅に出ちゃったらこっちのモノです(笑)。

◀新潟県 沙武伊るきのさん：¥500なら気楽に買えるのに。ねぇ？

◀東京都 よっき兄ぃ6号さん：キャラがなかなかな「でろーん」。

◀新潟県 原みちよさん：この娘の服装もなかなか過激ですよね。

◀三重県 成龍さん：通信対戦……出来ると良いですね。



◀三重県 成龍さん：参入しちゃいました。どうでしょう？

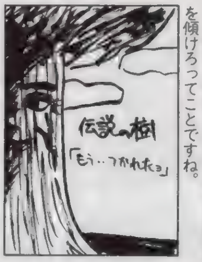
奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので(笑)、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ。

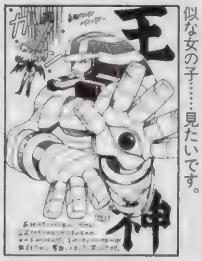
★増刊号　電撃PlayStation F2は3/15発売・買ってぇ〜ん！

◀神奈川県　ちゃたろうさん：普通のセーラー服でも色っぽいです。

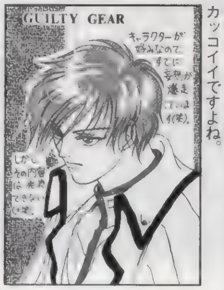
◀広島県　服部まこさん：似てます似てます。アルルアルル。



◀千葉県　弥生トラ丸さん：自然に耳を傾けろってことですね。



◀愛知県　中重仁里さん：モリガン激似な女の子……見たいです。



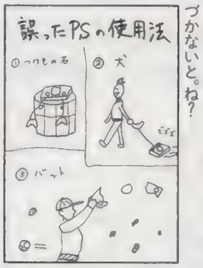
◀静岡県　五十嵐冊丈さん：剣が大きくてカッコイイですよね。

◀富山県　丸太屋業平さん：これまた速報ハガキ。うれしいですよね

◀宮城県　青井恵子さん：パンツで歩いてるようなものだし(笑)。

◀福島県　橘佳珠沙さん：タコ焼きとカオスどこかお似合い。

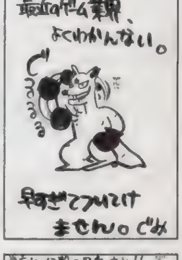
◀滋賀県　野田一樹さん：なんですって！　ここは先制攻撃ですね。



◀宮城県　ピッキーさん：犬は……気づかないと。ね？

◀神奈川県　幻夕貴さん：「T2」のウラヌスとタイマンですよ。

◀愛媛県　GRUさん：まがまがしい姿が泣けてきます。厳しいですね。

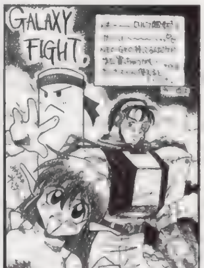


◀東京都　ぐみさん：スクウェアもグルグルのうちですね。

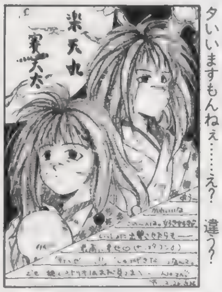
◀広島県　DDTさん：そうかぁ…スキだったのかぁ知りませんでした。

◀大阪府　スギモトエサシノフさん：ケンジントン君がカワイスギです。

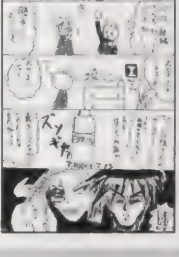
◀東京都　沢樹春さん：ドラマです。過去のどんなガンシューよりも。



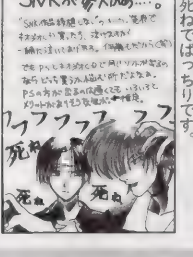
◀神奈川県　近江せにょさん：歌とかバージョンアップしてるといいんですけど。



◀神奈川県　近江せにょさん：人形カタカタいいますもんねぇ……え？　違う？



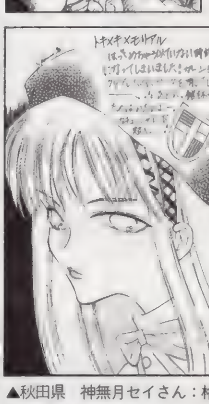
◀奈良県　螺螺螺りう太さん：怖いです。ものすごい力でやられそうです。



◀岩手県　伊藤勇太さん：庵さんは死ね死ねでばっちりです。

◀神奈川県　レオパルトA4さん：ポルノスーツでなくて良かった。

◀神奈川県　近江せにょさん：でぶーじゃないです。ね？

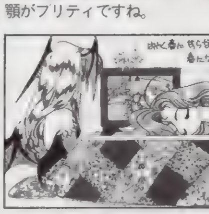


▲秋田県　神無月セイさん：格好良すぎ。顎がプリティですね。

◀千葉県　フランドルスあいさん：シュウはよさないと(笑)。楽しいですね。

◀岡山県　CYBER・チュッさん：ぐるぐるすぎ。パンツでなくてふんどし。

▲神奈川県　てるリンさん：頭が入りません。ね。切らないと。そろそろ。



◀京都府　月子さん：それまでコタツで「T2」。コカトリッ！

担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのバカトップ。真剣にゲームと命について、いつも考える。11頁獲得成功！　次は12だ！

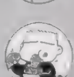
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。でも犬が弱点。

■IZUNAくん：「メガテン」と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。



■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収拾つかないかも。

PSの外箱は拘束具なんです

FFかあ…と思ったらもうPSを買っていたあなたに

ヨロレイホー！　口笛はなぜあがうボクの友だち、ピッキー！っていう怒濤のコンボが決まると、自動的にガードキャンセルでハガキを3000枚書かなくてはいけません。そんな悲しい義務とはさらば青春ってなワケで、こまめにハガキを書きましょう。ハガキを書かねばねばねばねばねばくらぁい。え？　だめ？　だって、真実の愛は、投稿のみにあるってたじゃないですかぁ！　熱いハートに響いて光る、これぞ男のど根性！　にくいねぇこのぉ！　ハガキマスターどっこい勉強、受験生とくらぁ。フフフ。

奴隷のとど　コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント(例外あり)。決算(年度末とかかなぁ)までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation 4月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（130ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは3月30日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］FFVII ②［特報］機動戦士ガンダムVer.2.0 ③［特報］ときめきメモリアルプライベートコレクション ④［特報］ウエディングピーチ ⑤［特報］ロックマンX3 ⑥［巻頭］BELTLOGGER9 ⑦［巻頭］新フォーチュンクエスト ⑧［巻頭］エンジェル・グラフィティ ⑨［巻頭］天地無用！ ⑩［巻頭］バイオハザード ⑪［GoGoRPG］メルティランサー ⑫［GoGoRPG］アークザラッドII ⑬［GoGoRPG］クライムクラッカーズ2 ⑭［GoGoRPG］KING'S FIELDIII ⑮第4次スーパーロボット大戦S ⑯ときめきメモリアル ⑰進め！対戦ぱずるだま ⑱闘神伝2 ⑲幻想水滸伝 ⑳新作ソフトレビューtheDEEPER ㉑読者参加T＆Sアタック ㉒PS移植化計画＋色絵ベリーグッド ㉓電撃プレイクエスチョン ㉔［まんが］ぱずるだまはじめて物語 ㉕ウラワザデータベース ㉖電撃コラムス ㉗［読者コーナー］PSの奴隷 ㉘［格闘無敵］鉄拳2 ㉙［格闘無敵］あすか120% ㉚［格闘無敵］アドヴァンストV.G. ㉛［格闘無敵］セーラームーンSuperS ㉜電撃ソフトステーションPart2 ㉝電撃ランキングステーション ㉞ゲームデータベース ㉟電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【10】【17】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を14〜15ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている（本誌・増刊とも） ②毎号買っている（本誌のみ）③毎号買っている（増刊のみ）④ときどき買っている（本誌・増刊とも）⑤ときどき買っている（本誌のみ）⑥ときどき買っている（増刊のみ） ⑦初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション4月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

2月号

［ソフト］

1：リッジレーサーレボリューション
高田大輔（福岡県）和田徹（徳島県）白上新二（山口県）

2：ナムコミュージアムVOL.2
佐藤千津（千葉県）田村有里（山口県）日戸広美（岩手県）

3：幻想水滸伝
奥野将徳（大阪府）北本あつし（兵庫県）山口良子（山口県）

4：闘神伝2
橋本賢二（大阪府）山本晃史（神奈川県）土居敬子（北海道）

5：ストリートファイターZERO
三浦りょう（滋賀県）鈼網慶（千葉県）飯田仁美（大阪府）

6：ストリートファイターIIムービー
勝川祐治（岐阜県）小林秀樹（神奈川県）遠山由加里（山梨県）

7：ウイニングポストEX
村野崇幸（東京都）海老沢恵一（埼玉県）宮下勝行（東京都）

8：卒業IIネオ・ジェネレーション
菅野勉（神奈川県）彦根絢子（東京都）重永留海（大阪府）

9：ウィザーズハーモニー
桂木美里（山口県）村上太治（宮城県）土井由美（富山県）

10：アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜
川辺健一（兵庫県）森元直道（秋田県）片岡優（高知県）

［周辺機器］

11：ファイティングスティックPS
山本勝宏（奈良県）松橋梨佳（青森県）小井戸正剛（群馬県）

12：マルチタップ
三島鉄平（島根県）岡崎正克（広島県）福田征司（大分県）

［グッズ］

13：ウィザーズハーモニーサイン色紙（シンシア）
林めぐみ（東京都）

14：ウィザーズハーモニーサイン色紙（ミュリエル）
來山昌義（広島県）

15：ストリートファイターIIキャップ
西嶋貴彦（滋賀県）船津丸陽一（佐賀県）光枝孝郎（福井県）

16：アドヴァンストV.G.アイロンプリント
原成治（愛知県）渡辺聡司（東京都）鳩野俊介（広島県）中山直樹（埼玉県）若林幸秀（長野県）

17：ビヨンド・ザ・ビヨンドジャケット
涌井静（東京都）正木博之（岡山県）

18：DEFCON5キャップ
佐野英之（岡山県）金城雅人（奈良県）児玉昌子（和歌山県）鈴木壱弥（東京都）近藤毅（愛知県）

19：ツインビーヤッホー！公式ブック
森松弘志（栃木県）岡田伸一（京都府）長谷川義浩（茨城県）齋藤陽一（青森県）水元孝（石川県）石丸忠延（静岡県）五内川裕（岩手県）山口俊介（新潟県）飯田浩之（鳥取県）杉浦洋一（福岡県）

20：ビヨンド・ザ・ビヨンドテレカ
藤江多美子（広島県）生玉泰士（長野県）青山弘和（京都府）鈴木達也（神奈川県）小金伊織（千葉県）

21：WWF4点セット
小山憲一（東京都）

22：鬼退治グリーティングカード
川口真二（岐阜県）ほか　計10名

23：よしきくりんさんサイン入り画面写真
長屋貴仁（岐阜県）倉石稔也（東京都）小堀一樹（東京都）岡島雅人（愛知県）大山昇（埼玉県）

電撃バトルマスター宣言
鉄拳2
あすか120%
アドヴァンストV.G.
セーラームーンSS
我、格闘界に敵、無し!
格闘無敵
イラスト／猫有馬

郵便はがき

〒 101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼント④係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください。		
住所	都道 府県			
		TEL　（　　）		
氏名	フリガナ	生年月日	年（西暦） 19	月	日
	男・女			
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他		

きりとり線

P.130電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

鉄拳2 TEKKEN2™

ついに発売まで1カ月と迫ってきた『鉄拳2』。今号ではオープニングのCGムービーや各種モードの写真をたくさん用意したので、十分に堪能してもらいたい。もちろん、これらの画面写真はすべてPS版だぞ。取材時に開発途中バージョンを実際にプレイさせてもらったけれど、操作感もアーケード版そっくりだった。それだけに、「みんなの期待は裏切られることがない！」と断言しちゃおう!! アーケード版同等のゲーム部分にCGムービー等の“＋α”が加わっての5800円という価格は、お買い得以外の何物でもないよね！ 残念ながら、ロード中のミニゲームは入らない。キャラやモードが増え、CGムービーも前作の倍以上の時間入っていることを考えると、いかにCDとはいえ容量的に入らないのだろう。しかしロード時間は大幅に短縮されているぞ。

鉄拳2

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ネジコン使用可 メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日		

これがPS版オリジナルのPSムービーだ!

前作の『鉄拳』をプレイした人ならご存じのように、ＰＳ版にはアーケード版と同じオープニングＣＧムービー以外にもＰＳ版専用のＣＧムービーが用意されていた。それは今回の『鉄拳２』にも引き継がれていて、各キャラの日常生活(!?)が超美麗なＣＧで描かれているのだ！ レイのかっこよさ、ジャックー2のオシャレな演出(肝心な部分は今回伏せています)、準のかわいさなど見どころはいっぱいあるけれど、あえて挙げるとするなら、やはり平八。右ページにもあるように、前作のエンディングで崖下に落とされた平八だっただけに、このよじ登ってくるシーンで感動する（笑っちゃう？）人も多いはず。今回掲載できなかったものの、ニーナの妖艶な姿もオープニングに登場しているぞ。ナムコのＣＧムービーって、やっぱりすごい!!

崖をはい登り復活を果たした平八

酔いどれキング

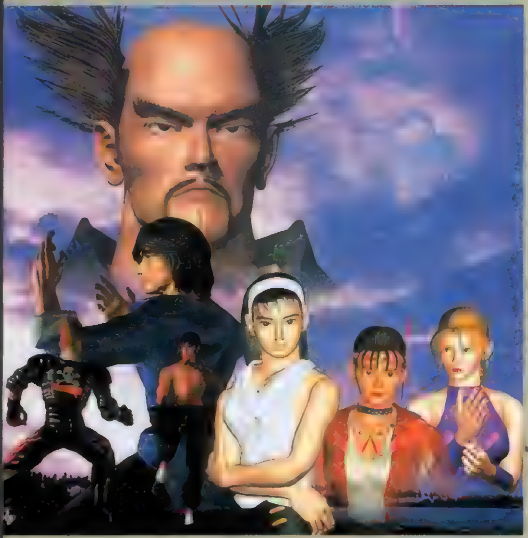
鏡を割るミシェール

©㈱ナムコ

※画面は開発中のものです。

PS版『鉄拳』での一八のエンディングがこれ!!

メインの10キャラにはこんな背景ストーリーが用意されているのだ！



「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント」の第2回大会に参加する10人の格闘家たち。彼らはみな、様々な思いを秘めて大会に参加している。ここでは各キャラを取り巻くドラマと各種のデータを紹介していこう。これらの背景ストーリーを知ることで、彼らがより魅力的に感じられるようになるはずだぞ。

三島平八 MISHIMA HEIHACHI

今、"鉄拳王"が復活する！

三島流喧嘩空手の達人にして、『鉄拳』のボス。自らが主催した前の大会で息子の一八に破れ、三島財閥の長の座とすべての財産を失った。だがこのことで、空手の修行を怠っていたことに気づき、修行のため山にこもる。

……あれから2年の月日が流れた。一八が第2回大会を開催すると聞き、平八は山をおりることを決意する。一八を破り、再び帝王の座に君臨するために！

国籍	：おそらく日本
格闘スタイル	：三島流喧嘩空手
仕事	：修行
趣味	：下駄収集
好きなもの	：世界平和
年齢・その他	：54歳、180cm、82kg、B型

▲相手の足元を攻撃する奈落払い。ここから奈落払い鐘切りにつなげることもできる。

▲投げ技の超ばちき。余談だが、平八ステージの床には例のいたずら書きもあったぞ。

ポール・フェニックス PAUL PHOENIX

頂点を目指す"熱血格闘家"

空手家のウイリーに憧れて格闘技を始めた少年も、今では世界に名を轟かせるほどの格闘家となった。ただ、その本質が「熱血的に格闘が大好き＝格闘バカ」であることに変わりはない(笑)。定職を持たない彼は、お金がなくなると用心棒やストリートファイトをして稼いでいる。より強い相手を求め前大会に参加したが優勝には届かなかった（ただし熊退治には成功)。果たして今大会は……？

国籍	：アメリカ
格闘スタイル	：総合格闘技（ベースは柔道）
仕事	：無職
趣味	：オートバイ
好きなもの	：ピザ
年齢・その他	：27歳、187cm、81kg、O型

▲崩牙。相手の腕を取って体勢を崩し、顔に右ストレートを決める。投げ技扱いだ。

▲三宝龍。ショートダッシュの後、連続してキックを繰り出す。

ジャック-2
JACK-2

“超殺戮兵器”の目的とは？

彼の正体は、実を言うと原子力で動く軍事用の人造人間。『鉄拳』に登場したジャックの量産型（思考回路改良済み）なのだ。

ある時ジャック－2は細菌兵器戦に投入されたが、作戦は失敗に終わった。戦場となった村から細菌に感染した少女を救い出した彼は、そのまま軍を離れた。今の彼は、自らを設計したボスコノビッチ博士に会い、人間に改造してもらうことで頭がいっぱいである。

国籍	：ロシア
格闘スタイル	：力まかせ
仕事	：現在、軍隊から脱走中
趣味	：自らのオーバーホール
好きなもの	：秋葉原のパーツセンター
年齢・その他	：5歳、235cm、168kg、プルトニウム

◀シザースメルトダウンのメルトダウン。決まると相手をダウンさせることができる。

◀メガトンパンチ。威力満点の攻撃だけにタイムアタックで多用することになるはず。

マーシャル・ロウ
MARSHALL LAW

よみがえりし“伝説の龍”

チャイナタウンにある中華料理店に勤める一方、拳法道場の師範代としても活躍するマーシャルアーツの達人。実はこの道場、前大会で吉光がばらまいたお金（前作の吉光のエンディング参照）を元手に営んでいたことが明らかになっている(笑)。

彼の留守中に道場破りが現われ、弟子がことごとく破れ去るという事件が起こった。ロウは道場の名誉のため、大会参加を決めた。

国籍	：アメリカ
格闘スタイル	：マーシャルアーツ
仕事	：中華料理店勤務
趣味	：釣り
好きなもの	：お金
年齢・その他	：27歳、179cm、69kg、B型

◀ドラゴンテイル。胸板の厚いキャラなどにはダウン攻撃としても使うことができる。

◀サマーソルトキック。威力は大きいが、単発で出すことは少ないだろう。

ニーナ・ウイリアムズ
NINA WILLIAMS

“サイレント・アサシン”

小さい頃から父親から骨法を、母親から合気道をそれぞれ教え込まれた。これらをベースにした暗殺格闘術が彼女の武器だ。ただ、暗殺を仕事にしていながらも、人を傷つけることに疑問を感じているなど、心は揺れ動いている。妹のアンナとは仲がとても悪く、お互いに相手を殺そうとするほど。今回の大会は、ウイリアムズ姉妹にとっては真の決着をつける場所として位置づけられているのだ。

国籍	：アイルランド
格闘スタイル	：暗殺格闘術（骨法、合気道）
仕事	：暗殺
趣味	：旅行
好きなもの	：ミルクティー、スコッチ
年齢・その他	：22歳、161cm、49kg、A型

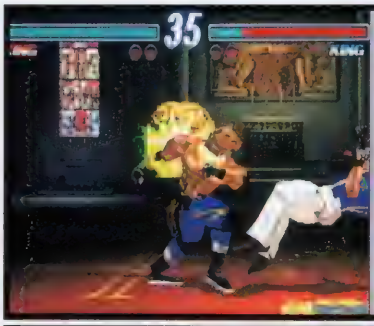
◀ディバインキャノン。低い体勢から左足を跳ね上げ、相手を浮かせる。

◀掌握から腕拉腹固、首捻顔固へとつなげる「2」で新たに会得した関節技。

“謎の覆面レスラー”復活！

プロレスの技を使うルチャドール（プロレスラー）。孤児院の運営というもうひとつの顔を持っていたキングだが、ファイトマネーだけでは今後それができないことが判明。絶望した彼は、子供たちの哀願も無視して酒浸りの毎日を送っていた。だが、酒場でとぐろを巻いているキングの元に、ライバルだった男が現われたのだ。それも大会の開催を知らせる手紙を持って。そしてキングは復活した！

国籍	：メキシコ
格闘スタイル	：レスリング
仕事	：プロレス（それ以外は謎）
趣味	：子供たちの笑顔を見ること
好きなもの	：動物のジャガー
年齢・その他	：32歳、190cm、85kg、A型



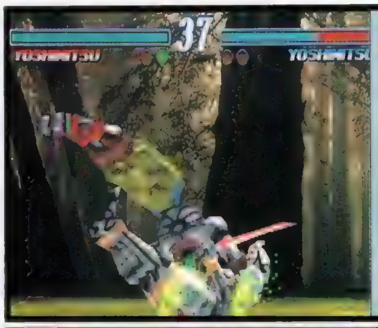
◀ジャガーインパクト。上段ガード不能技なので、しゃがまれると当たらない。

◀ワンツーパンチ（の2発目）。出が早いので空中コンボの追い打ちにもつかえる。

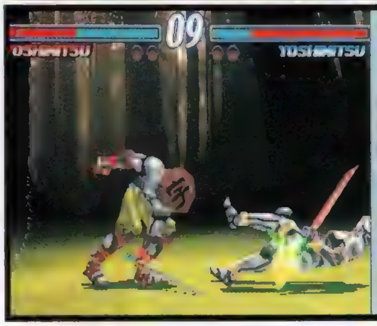
“からくり宇宙忍者”見参！

ジャックー2を開発したボスコノビッチは、永久機関の開発も手掛けていた。窃盗集団の首領である吉光はその機密を盗もうと研究所に侵入したが、見つかってしまい手首から先をレーザーガンによって失ってしまう。だが、皮肉なことに彼を助けてくれたのはボスコノビッチだった。吉光は彼に永久機関で動く義手をつけてもらったのだ。一八にさらわれたこの恩人を救い出すため、彼は大会に出る！

国籍	：なし（元日本）
格闘スタイル	：卍忍術
仕事	：窃盗集団の首領
趣味	：相撲観戦
好きなもの	：ＴＶゲーム
年齢・その他	：？歳、178cm、63kg、O型



◀忍法樽落とし。相手を肩にかつぎ、そのまま大きくジャンプして地面に叩きつける。



◀斬奨剣。威力は小さいものの、ダウン攻撃としても使用可能なガード不能技だ。

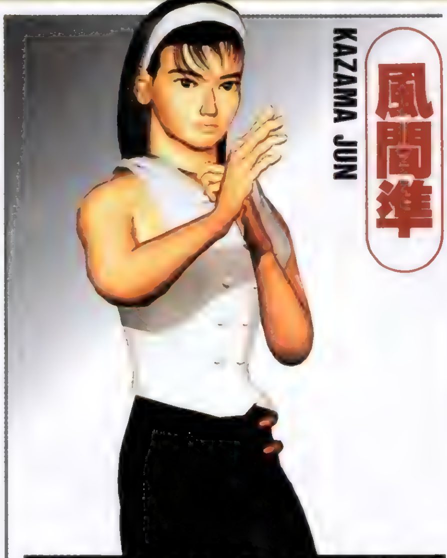
中国拳法を操る“女拳士”

香港生まれの父親とネイティブアメリカンの母親との間に生まれた中国系のアメリカ人女性、ミシェール。彼女は、祖先の財宝のありかを示す鍵（ペンダント）を、今は亡き父親から託されていた。このペンダントに目をつけた一八の部下が、ミシェールの母親を誘拐するという強行手段に出た。母親を奪い返すため、彼女は一八が開催する大会に参加することを決意するのだった。

国籍	：アメリカ
格闘スタイル	：各種拳法
仕事	：狩り
趣味	：狩り
好きなもの	：バッファロー
年齢・その他	：20歳、163cm、53kg、B型

◀疾歩掌拳。ダッシュしつつパンチする技。威力は小さいが、動きが早いのが特徴だ。

◀フルネルソンスープレックス。相手の腕をからめとり、そのまま投げてしまうのだ。



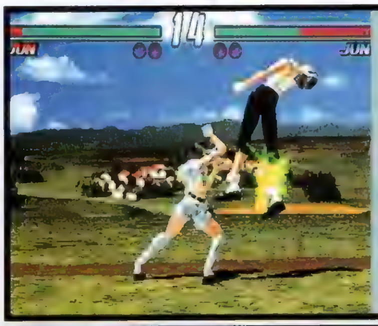
風間準
KAZAMA JUN

“エコロジカル・ファイター”

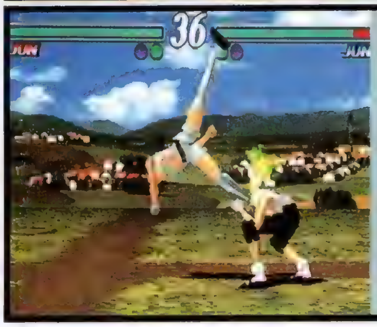
風間家に代々伝わる風間流古武術の伝承者。屋久島の自然の中で育った彼女も、東京で長く暮らしているうちに神秘的なものへの興味を失っていった。だが、ある晩に父親の幽霊を見てから超常現象を信じるようになった。

大会に参加するのは、保護動物の密輸を手掛けている一八を捕らえるため。それと同時に、一八を取り巻いている神秘的な力から彼を解放してあげようとも思っている。

国籍	：日本
格闘スタイル	：風間流古武術
仕事	：自然保護団体の密輸動物監視官
趣味	：バード・ウォッチング
好きなもの	：森林浴
年齢・その他	：22歳、170cm、54kg、AB型



◀鬼殺し。相手を浮かせることができるため、ここから空中コンボにつなげたい。



◀流雲蹴。地上の相手、空中にいる相手、ダウンしている相手すべてに当てられる。

雷武龍
LEI WULONG

変幻自在な“スーパーポリス”

独自に編み出した拳法を使う、香港国際警察の凄腕捜査官。今は、飛行機事故で死んだ同僚の後を継いでマフィアの資金流出に関する謎を追っている。同じ飛行機事故で死んだ会計士が、マフィアの重要書類を持ち出して一八のもとへ逃亡しようとしていたことをつきとめたレイ。彼は事件の鍵を握っていると思われる一八に接近するため、大会に参加することにした。

国籍	：中国
格闘スタイル	：拳法
仕事	：警察官
趣味	：映画鑑賞
好きなもの	：SONY製品
年齢・その他	：26歳、175cm、65kg、A型

◀後掃燕舞。相手を足払いで宙に舞わせ、そこから更に蹴りで追い打ちをする。

◀跳弓脚。寝ている状態から一気に伸び上って両足で相手を蹴りつける技。

前作の『鉄拳』はこんなストーリーだった……！

世界の軍需産業を一手に握っている三島財閥の当主、三島平八。彼は最強の兵士を集めるため、「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント大会」を開催することを決定した。彼の呼びかけに応え、大会に参加したのは以下の8人だ！

三島一八：三島流喧嘩空手の使い手。彼は平八の実の息子なのだが、父親とは反目しあっている。平八を倒すために参加。

ポール・フェニックス：昔、三島一八と戦って引き分けたことがあり、それ以来彼のことをライバル視している。

マーシャル・ロウ：富と名声を一挙に手に入れることができるこの大会のことを知り、自ら参加を決めた。

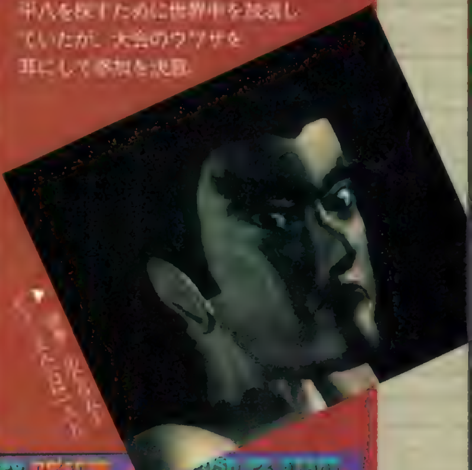
ジャック：不穏な動きを見せる三島一八を抹殺するため、ロシアが彼を刺客として大会に送り込んだ。

ニーナ・ウイリアムズ：三島平八を暗殺する機会をうかがうため、大会に参加した。

キング：みなしごたちを助けるため、高額の賞金目当てに大会に参加した。

吉光：大会の運営資金を盗むことを画策。実際の泥棒仕事は部下に任せ、自分は大会関係者の目を引き付けるために参加。

ミシェール・チャン：父親の仇である三島平八を探すために世界中を放浪していたが、大会のウワサを耳にして参加を決意。



PS版は各種モードがこんなに充実しているぞ!!

アーケードモード

移植度バッチリの『鉄拳2』の本編PS版はエンディングつきなのだ！

いわゆるＣＯＭ戦。相手となるのは自分以外の９キャラの中からランダムで選ばれた７人と、各キャラに対応している中ボス１人、それに全キャラ共通のボスを加えた計10人だ。これをクリアすることで、ＰＳ版でしか見ることのできないエンディングＣＧムービー（各キャラごとに用意されている）を見ることもできちゃうぞ！

下の写真はアーケードモードを実際にプレイして出した技の数々。もちろんＰＳ版の写真なんだけれど、アーケード版とまったく見分けがつかないよね。

吉光の不覊

ニーナの回転アキレス腱固

キングのロメロスペシャル

キングのワンダフルメキシカンコンボ

チームバトルモード

1〜8人でチームを組んで戦う団体戦専用のモード！

◀これがキャラ選択画面だ。最初に人数を決め、次に使いたいキャラを選んでいく。

▲タイム表示の下にチームの人数やそれまでの勝ち負けが表示されるぞ。

▼負けたキャラの顔には×印がつけられていく。先に全員を倒すのはどっちだ？

ＰＳ版で初めて取り入られた、団体戦を楽しむモードがこれ。チームの人数は１人から８人まで自由に設定できるので、１対８というハンディキャップマッチを行なうことも簡単にできちゃうのだ。ふつうは３対３や５対５といった同人数でプレイすることになるだろうけど、腕に差がありすぎる場合なんかは、こういったハンディをつけるといいだろう。メンバーは自由に選ぶことができるけれど、同じキャラを１チーム内に複数登録することはできない。つまり、「準、レイ、準」なんてチームは作れないというわけ。もちろん、相手チームとキャラがダブる（両方のチームに同じキャラがいる）分には問題ないからね。

友達と対戦する場合、アイデア次第でいろんな楽しみ方ができるのもポイントだ。例えば、「両者とも相手のメンバー選びをする」なんていうのもそう。相手が使いにくそうなキャラだけでチームを構成し、その後にコントローラを交換してプレイするのだ。盛り上がるぞ(笑)。

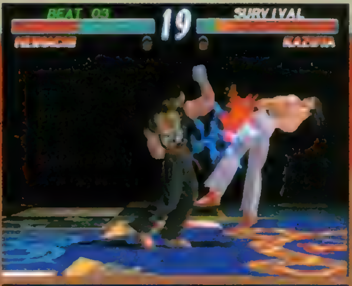
なお、友達と対戦する以外に、ＣＯＭ相手にチームバトルをすることもできるのだ。

サバイバルモード

限られた体力で戦い続けるこのつらさ！

次から次へと現われるＣＯＭと、文字通り生き残りをかけて戦うのがこのサバイバルモードだ。勝負は１ラウンドのみだが、自分が倒されるまで永遠にＣＯＭが挑戦し続けてくるぞ。勝ち抜くたびに体力がほんのわずか（５％くらい？）回復するものの、強敵たちを相手に戦い続けなくてはいけないため、かなりハードなモードといえるだろう。

もっともＣＯＭ相手の戦いだけに、パターンにハメることができればそれなりに勝ち抜くことができそうだけどね（笑）。



▶▲ＣＯＭをただひたすら倒していくモード。勝っても自分の体力がたいして回復しないため、なるべくダメージを受けないように戦っていく必要があるのだ。きついけれど燃えるぞ！

VSモード

とことん友だちと戦いたい時に

アーケードモードやチームバトルモードでも対戦はできるが、ＣＯＭと戦っているところに乱入したり、いちいちチームメンバーを選んだりと、いくつかの手順を踏む必要がある。純粋に対戦プレイのみを楽しみたいと思ったら、このＶＳモードが一番だろう。体力差によるハンディキャップもつけることができるので、実力に差があっても楽しめるぞ。

◀下のゲージの長さを調節することによって、キャラの体力（耐久度）を増減できる。

▼このモードにすれば、心ゆくまで対戦プレイが楽しめる。友達を集めて勝ち抜き戦をやると盛り上がるぞ。

タイムアタックモード

公平な条件下での最速クリアを目指すのだ！

前作のＰＳ版「鉄拳」ではアーケードモードを利用してタイムアタックをすることができたけれど、この「２」には専用のモードがついているのだ。このモードでプレイを始めると乱入することができないため、乱入させてミスを帳消しにするというズルいテクニックが使えなくなっている。それだけに、実力（集中力や運も含まれる？）が問われるモードといえそうだ。難易度やラウンド数も最初から固定されているので、公平な条件で腕を競えるだろう。本誌では「電撃Ｔ＆Ｓアタック」のコーナーで記録を募集する予定なのでお楽しみに！

▶画面右上にタイムアタック中であることが表示される。乱入はできない。

▼いかにパターンにはめるかが鍵。返し技なんかを出している時じゃない？

プラクティスモード

ここでいっぱい練習して強くなろう！

いろいろなオリジナルモードが用意されているＰＳ版「鉄拳２」だけど、その中でももっとも地味で、もっとも役立つのがこのモードだ。ＣＯＭが無抵抗かつ無敵で、倒されても自動的に起き上がってくるため、技を練習するのにとても便利なのだ。中でも10連コンボや空中コンボの練習には特に威力を発揮するだろう。

また、ＣＯＭに10連コンボを出させることもできる。ここで練習しておくことで、反撃のタイミングを体で覚えることができるはずだ。

写真の左上に表示されている数字にも注目してもらいたい。上から順番にコンボ数、技単体の攻撃力、トータルでの攻撃力、という３種類のデータが表示されているのがわかるかな？　攻撃力は２つの部分に分かれているけれど、前者が実際の攻撃力、後者がその技が本来持っている攻撃力を表しているぞ。これはクリーンヒットや空中コンボで当てた時は、攻撃力に変化が出てくるからなのだ。

このプラクティスモードを活用して、威力の大きな連続技や華麗な空中コンボを見つけだそう！

▼ポールの10連コンボを出してみたところ。総ダメージが98であることや、最後の技が中段攻撃であることなどがわかる。

▶これは「２」になって覚えた10連コンボ。最後の技を空中で当てているため、ダメージの数値が本来よりも減っている。

あすか120%スペシャル ～BURNING Fest.～

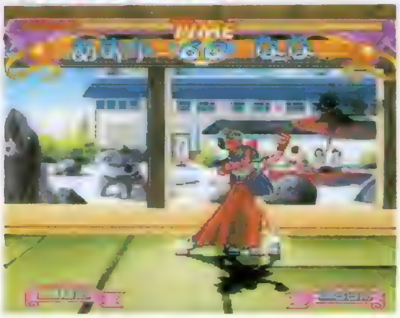
対戦格闘ACTに欠かせない エキサイティングなシステム満載!!

パソコン版を基に、さまざまなシステムの変更を繰り返し、ついにPS版『あすか120%』の仕様が決定！　今回は、最新の格闘ゲームにふさわしい充実した各システムを紹介するぞ。

まず、『あすか』独自の"相殺"について。これは、お互いの技がぶつかり合ったとき（通常技、必殺技、ダッシュを問わず）に、攻撃を打ち消し合うというもの。この場合、ダメージは受けないのだ。

また、今まで紹介してないシステムに、"受け身"というのがある。吹き飛ばされたり、叩きつけられる技に対して受け身を取ると、ダウンすることなく着地することができるんだ。これを利用すれば、敵の追い打ち攻撃を喰らわずにすむぞ。そのほかの特徴的なシステムは、下で紹介しているもの。これらのシステムを理解して戦えば「あすか」をさらに楽しくプレイできるぞ。

攻撃をさける！



▲マイキャラがガードモーション中に方向キーの前と攻撃ボタンを押すと、身体をそらせて相手の攻撃をかわすことができるんだ。空振りを誘ってコンボを決めろ!!

カウンターを狙え！

◀敵の攻撃をガードした直後に、攻撃ボタン同時押し（または□ボタン）を押すと……。

▶ガードの硬直が解け、敵にカウンターで反撃することも可能になったぞ。

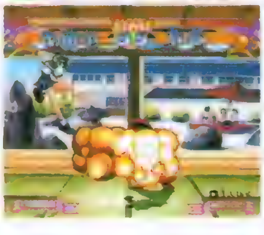
追い打ち！

◀空中に浮いた相手に、さらに攻撃がヒットするぞ。

▶投げ技などでダウンした相手にも、追い打ち攻撃をかけることができるのだ。これはイイ!!

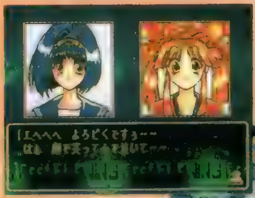
120%ゲージ

▼下のゲージが120%になると、一定時間超必殺技が出し放題！



楽しみ方いろいろの3モード！

①STORY モード

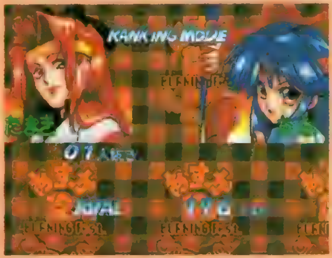


▲▶戦いの前後には、対戦相手との会話デモシーンが挿入されるんだ。もちろん、声優さんの声つきだぞ。

ゲームのメインになるストーリーモード。彼女たちが通う学校で開催される"メガファイト"を勝ち抜いていくもので、各クラブの部費をかけて代表者が戦う学園イベントなんだ。10人のキャラから1人を選択して、COMを相手に戦っていく。キャラによってデモのセリフが変化するぞ。

②RANKING モード

ランダムで選択されるCOMを相手に、1本勝負で展開するモード。このモードでは、プレイヤーの減った体力が次の対戦相手に継続されており、何人抜くことができるかを競うのだ。残りのタイムによって多少体力が回復するようになっているぞ。



▲対戦相手を何人抜いたか表示されるので、どこまで進めるかチャレンジしてみよう。

▲試合終了後、体力がタイムに合わせて回復する。ツライけど……。

③V.S. GAME モード

▶自分の好みのキャラをがんばって練習して、対戦で勝負するのだ。

格闘ゲームには欠かせない、対戦モード。COM戦はもちろん、1Pと2Pの対戦もOK！　対戦成績が表示されるため友だちと腕を競い合うと、より一層プレイが盛り上がることウケあいだ。

©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe

CHARACTER'S FILE ⑥

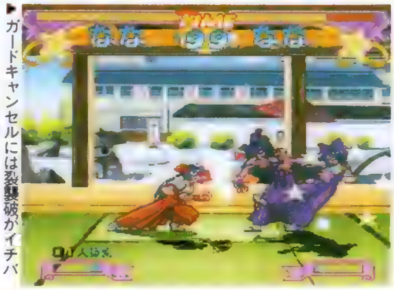
日舞研究会代表

小和田奈々

OWADA NANA

●PROFILE 2年A組 出席番号2番 10月17日生天秤座 O型 身長152cm 体重42kg BWH78/51/80●好きな物：伝統●嫌いな物：西洋文化●好きな教科：古文●嫌いな教科：英語●好きな言葉：「花鳥風月」●彼氏イナイ歴：婚約者あり●チャームポイント：黒髪●将来の夢：祖母や母の跡を継ぎ小和田流家元となること

服装からもわかるように、小和田奈々は日舞研究会に所属している。純和風のイメージとは裏腹に、けっこうハデなアクションで動きまくるぞ。扇子を華麗に投げる必殺技、風月扇で相手をけん制し、突進系の牛若の舞や裂襲破で相手の攻撃を潰すといいぞ。相殺システムを考えると、攻撃を連続で繰り出す裂襲破がオススメ。また、奈々の超必殺技は特殊なつながり方をするので、技の紹介をちゃんと読もう！

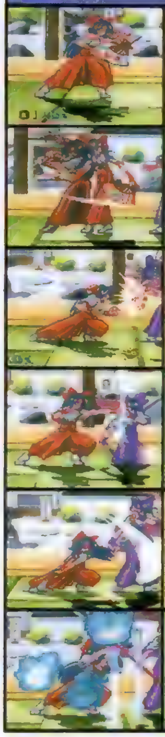


▶ガードキャンセルには裂襲破がイチバン！ しかも相手が吹っ飛ぶぞ。

▲舞刀蒼炎陣・壱で身体が光った時に舞刀蒼炎陣・弐を入力する。

◀……すると、長刀から蒼い炎が出て攻撃範囲が広がるぞ。

使用必殺技リスト



風月扇
日舞で使う扇子を、優雅なポーズで投げつける飛び道具だ。

牛若の舞
扇子を振り回しながら敵に突進する、乱舞系の必殺技。強いぞ！

裂襲破
気を前方に出して、相手を吹っ飛ばす豪快な裂襲破。これが使える!!

桜花連拳
間合いは狭いが、正拳突きを連続で繰り出す。削り技に持ってこいだ。

舞刀蒼炎陣・壱
画面外から飛んできた長刀をキャッチして、相手を斬りつけるぞ。

舞刀蒼炎陣・弐
超必殺技の舞刀蒼炎陣・壱の最中にこの技に切り替わるのだ。

CHARACTER'S FILE ⑦

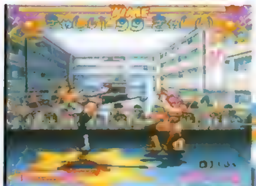
プロレス同好会代表

キャシィ・ワイルド

CATHY WILD

●PROFILE 3年C組 出席番号8番 2月20日生魚座 O型 身長176cm 体重56kg BWH89/60/87●好きな物：カラオケ●嫌いな物：正座●好きな教科：国語●嫌いな教科：歴史●好きな言葉：「イッチバーン！」●彼氏イナイ歴：婚約者あり●チャームポイント：バスト●将来の夢：WWWA王者

登場キャラで唯一の外国人キャシィ・ワイルドは、ナイスバディを武器に戦うパワーファイター。彼女はプロレス同好会に所属していて戦いで使う技はもちろんプロレスにちなんだものばかりなんだ。得意技は多彩な投げ技で、相手の飛び込みや突進系の必殺技をガードしたあと、ガードキャンセルでつなげると決まりやすいのだ。通常の移動速度が遅いため、ダッシュを効果的に使うのもポイントの1つ。前ダッシュから攻撃判定の強いキャシィ・ラリアットをいきなり出すのも効果的な戦法だぞ。



▼スライディングで相手を浮かせ、そこにキャシィ・ラリアットをつなげると気持ちいいぞ。

▲立ち強攻撃のリーチの長いキックは、中距離で相手の動きを止めるのに使える技なのだ。

▶キャシィの方向キーの前入れ強攻撃は、中段攻撃になっているのだ。

使用必殺技リスト

ダッシュニー
相手を捕まえて、ヒザでガツンと蹴りあげる必殺技だぞ。

キャシィ・ラリアット
腕をサイドから振り、殴りつける。対空技としても使えるのだ。

ショルダークラッシュ
相手を逆さまに抱えあげ、パワーボムのように地面に叩きつける。

トリプルヘッドバット
振りかぶって反動をつけ、勢い良くヘッドバット3発を繰り出すぞ。

ノーザンライトボム
相手を豪快に後方へ投げつける、ハデな必殺技。ここで追い打ち！

いてこましスペシャル
キャシィの超必殺技は、ヘッドバット連打後に投げを決めるぞ。

CHARACTER'S FILE ⑧

ソフトボール部代表

御手洗清子

MITARAI KIYOKO

●PROFILE　2年A組　出席番号26番　8月18日生
獅子座　O型　身長157cm　体重47kg　BWH80/52/82
●好きな物：身体を動かすこと●嫌いな物：なよなよした男の子●好きな教科：現代史●嫌いな教科：美術●好きな言葉：「一球入魂」●彼氏イナイ歴：4年●チャームポイント：打撃センス●将来の夢：プロ野球オールスター出場

ショートカットとホットパンツが超プリティーな御手洗清子。彼女はソフトボール部に所属しているということで、ボールと金属バットを使って攻撃するぞ。決め手にかける清子は、スライディングからの追い打ちと攻撃判定の大きい金属バット（立ち強攻撃）で確実にダメージを与えていく戦法がいい。空中戦になったら空中ゲッツーストライカーで応戦しよう。

▶下からアッパースイングで相手を殴りつける、強力な金属バット攻撃だ。

▶スライディングがヒットすると敵が浮き…。

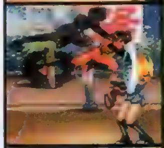
▲そこに真・通天閣打法で追い打ちをかけるといいぞ。

使用必殺技リスト

大リーグソフトボール8号
腕を回転させ、アンダースローからボールを投げつける。

真・通天閣打法
アッパースイングで上方に攻撃する必殺技。前方にも間合いは狭いが攻撃判定あり。

ゲッツーストライカー
ジャンプから下斜め方向へ飛んでいく必殺技。上昇中にも攻撃判定があり、対空技にも使えるぞ。



ゲッツーストライカー(空中)
ジャンプ中から斜め下方向へ突進する。飛び込みの変化に有効だ。

イリュージョン・アウト
乱舞系の超必殺技。ダッシュ距離が短いので、接近戦で使おう。

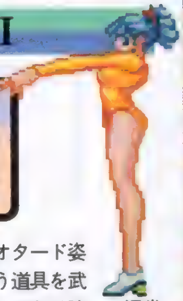
CHARACTER'S FILE ⑨

新体操部代表

大久保久美

OKUBO KUMI

●PROFILE　1年A組　出席番号3番　9月7日生
乙女座　AB型　身長158cm　体重42kg　BWH80/50/81
●好きな物：ネコ●嫌いな物：怖いもの●好きな教科：家庭科●嫌いな教科：特になし●好きな言葉：「感動」●彼氏イナイ歴：憧れている異性あり●チャームポイント：前髪●将来の夢：素敵な男性と結婚してたくさん子供を生む



新体操部に所属している大久保久美は、レオタード姿がとってもまぶしいのだ。彼女は新体操で使う道具を武器に戦い、なかでもリーチの長いリボン攻撃はかなり強い。通常技をキャンセルしてリボン・カッターにつなげると、多数ヒットのコンボになるぞ。彼女を使うなら、美しく勝たないとネ。

▶このボールは、下に転がっても攻撃判定があり、敵の足を止めるのに効果的だぞ。

▲長い脚を利用したしゃがみ強攻撃もなかなか使える。

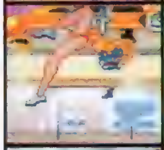
▲立ち弱攻撃は、リングで攻撃。けん制にも使え、攻撃の起点に使えるのだ。

使用必殺技リスト

スティックショット
強弱で上と下を撃ち分けることができる、飛び道具のスティックショット。キャンセルから！

リボン・カッター
はじめから入ると、多数ヒットして大ダメージを与える必殺技。攻撃のメインになるぞ。

スピニング・スワンキック
ジャンプして、カカトから相手に突進する。出が早くてグー！



スピニング・スワンキック(空中)
この技は、ジャンプ中にも出すことができる。飛び込みに使おう。

リボン・スライサー
彼女の超必殺技は、乱舞系の強力なもの。足払いからつなげると、強力なコンボになるぞ。

CHARACTER'S FILE ⑩

テニス部代表

新堂 環

SHINDO TAMAKI

●PROFILE　3年A組　出席番号17番　4月11日生
牡羊座　O型　身長167cm　体重47kg　BWH82/54/83
●好きな物：音楽とテニス●嫌いな物：汚い、うるさいもの●好きな教科：英語●嫌いな教科：特になし●好きな言葉：「優しさと厳しさ」●彼氏イナイ歴：ノーコメント●チャームポイント：髪●将来の夢：教師

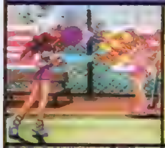
学園最強と名高い、テニス部代表の新堂環。COM戦では、必殺技の百裂サーブを連射しているだけでかなり勝ち進むことができるのだ。対戦時でも飛び道具で相手を飛ばせ、そこに対空技のロブ落としで撃墜するパターンが使える。ロブ落としをヒットさせたらもう一度ロブ落としを出すと、これが追い打ち扱いになるのだ。

▲飛び道具の百裂サーブで、敵の攻撃を封じるのだ。ガンガン攻めろ！

▲2発目のロブ落としは、見た目には当たってなくてもダメージあり。

◀方向キー前入れ強攻撃のラケット攻撃は、リーチが長い。これにキャンセルをかけて必殺技だ。

使用必殺技リスト



百裂サーブ

高い打点からボールを打ち下ろす必殺技。ボールが広範囲に飛ぶので、相手に当たりやすい。

ロブ落とし

対空技に優れた必殺技。ヒットしたら、すかさず2発目を打ち込むことを忘れずに!!

攻撃・V(ビクトリー)

ちょうど"V"の字を描くようにラケットを下→上方向へ振る。攻撃判定も強いのだ。

追撃・V(ビクトリー)

この追撃は、相手の後ろに回り込むように攻撃するため、ガード方向がわかりづらくなるぞ。

ダイナマイトサーブ

超必殺技は、百裂サーブの強力版！ 周りに爆炎が上がり、攻撃範囲もかなり広いぞ。

全キャラコマンド一覧表

キャラクター	技名	コマンド
本田 飛鳥	遠心破砕拳	↓→+○ or ×
	ケミカル・インパクト	↓↓+○ or ×
	フェノメノン・クラッシュ	↓←+○ or ×
	マッハ・ジャブ	○ or ×連打
	空中フェノメノン・クラッシュ	↓←+○ or ×
	遠心連殺拳	↓→+○×同時押し
	超フェノメノン・クラッシュ	↓←+○×同時押し
	扇ヶ谷・コンビネーション	→+×××
北条 虎美	覇王拳	↓→+○ or ×
	双龍拳	↓↓+○ or ×
	飛び膝踵落とし	↓←+○ or ×
	覇王拳(空中)	↓→+○ or ×
	真空飛び足刀	↓↓+○ or ×
	飛び膝落とし(空中)	↓←+○ or ×
	雷龍覇王拳	↓→+○×同時押し
	雷龍衝撃波	↓↓+○×同時押し
山崎 竜子	竜巻レシーブ	↓→+○ or ×
	稲妻サーブ	↓↓+○ or ×
	クイック・ドライバー	↓←+○ or ×
	竜巻レシーブ（空中）	↓→+○ or ×
	ハイパータックル	↓→+○×同時押し
豊田 可莉奈	ケロケロヒートプレス	↓→+○
	ケロケロアタック	↓→+×
	バイオ・インパクト	↓↓+○ or ×
	ケロピョン・セットアップ	↓←+○ or ×
	ケロケロヒートプレス	↓→+○
	ケロケロアタック	↓→+×
	ケロケロメガヒート	↓→+○×同時押し
	ケロケロ・アングラー	↓←+○×同時押し
	ミドルコンボ	→+××
鈴木 めぐみ	ボンボン・アタック	↓→+○ or ×
	ボンボンあっぱー	↓↓+○ or ×
	めぐみ・けりけりパンチ	↓←+○ or ×
	ふみふみ乗っかり	↓↑+○ or ×
	フライング・ボンボン・アタック	↓→+○ or ×
	めぐみ・けりけりダンス	↓↓+○×同時押し
小和田 奈々	風月扇	↓→+○ or ×
	牛若の舞	↓↓+○ or ×
	裂襲破	↓←+○ or ×
	桜花連拳	○ or ×連打
	舞刀蒼炎陣・壱	↓↓+○×同時押し
	舞刀蒼炎陣・弐	舞刀蒼炎陣・壱の時、身体が光っている間に↑↑+○ or × or ○×同時押し
キャシィワイルド	ダッシュニー	↓→+○ or ×
	キャシィ・ラリアット	↓↓+○ or ×
	ショルダークラッシュ	↓←+×
	トリプルヘッドバット	↓←+○
	ノーザンライトボム	→↓↘+○ or ×
	いてこましスペシャル	↓↓+○×同時押し
御手洗 清子	大リーグソフトボール8号	↓→+○ or ×
	真・通天閣打法	↓↓+○ or ×
	ゲッツーストライカー	↓←+○ or ×
	ゲッツーストライカー(空中)	↓←+○ or ×
	イリュージョン・アウト	↓←+○×同時押し
大久保 久美	スティックショット	↓→+○ or ×
	リボン・カッター	↓↓+○ or ×
	スピニング・スワンキック	↓←+○ or ×
	スピニング・スワンキック(空中)	↓←+○ or ×
	リボン・スライサー	↓↓+○×同時押し
新堂 環	百裂サーブ	↓→+○ or ×
	ロブ落とし	↓↓+○ or ×
	攻撃・V（ビクトリー）	↓←+×
	追撃・V（ビクトリー）	↓←+○
	ダイナマイトサーブ	↓→+○×同時押し

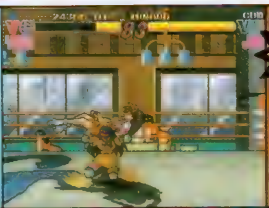
アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

発売直前! 知って得する ストーリーモード大攻略!!

ストーリーモードは、優香を使ってCOMを相手に勝ち抜いていくもので、デモビジュアルを見ることができるんだ。デモは戦いの前後に挿入されるため、先へ進まないと新しいビジュアルを見ることができない。そこで、対COM戦を順番に攻略するぞ！

VS 久保田

はじめに登場する久保田は、飛び道具こそないものの、強力な投げ技〝久保田バスター〟を持っている。この必殺技は投げ間合いが広く、うかつに近づくと吸い込まれてしまうから、距離をおいて〝気吼弾〟を連射して戦おう。

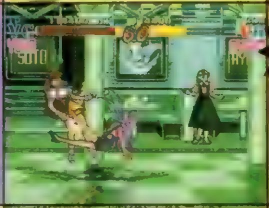


VS 真奈美

スピードの速い、突進系の必殺技を持つ真奈美。彼女に対して遠距離から飛び道具を撃つと〝ごろごろあたっく2〟で簡単に避けられてしまう。しかも飛び道具のスキに反撃を受けるため、立ちキックのキャンセルから出そう。

VS 綾子

突進系の必殺技〝レイプストーム〟でガンガン押してくる綾子。積極的に攻めてくるようなら、敵の攻撃に合わせて〝蒼龍撃〟を出せばOK！ 間合いが遠い場合は、〝気吼弾〟でけん制して跳び込みに立ち強キックだ。



VS 聡美

聡美の場合、近距離で戦うと強力な必殺技の〝火焔斬〟や〝翔炎脚〟で攻撃してくるために、まず間合いをあけることが大切。離れたところから〝気吼弾〟を撃ち、跳び込んできたところに対空の〝蒼龍撃〟か立ち強キック！

VS えりりん

えりりんには、強力な対空技〝えりりんマッハパンチ〟があり、これがヒットすると連続でダメージを受けてしまうため飛び込みは厳禁！ 中間距離をメインにキャンセルから〝気吼弾〟や〝韋駄天足〟を狙っていこう。

VS 千穂

千穂との戦いでは、積極的に飛び込みからの連続技を狙っていくといいぞ。注意しなければいけないのは彼女の超必殺技！ 広範囲の飛び道具を撃ってくるので、千穂の体力ゲージが点滅したら地上戦に切り替えて戦うこと。

VS 優香

同キャラ対決の場合、うかつに攻めると反応の良いCOM相手には不利なので、まず敵の出方を見る。敵が攻めてくるようなら〝蒼龍撃〟のチャンスを狙い、何もしてこない場合は〝気吼弾〟でけん制して飛び込みを待つのだ。

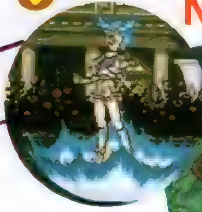
VS かおり

地上戦では、優香と同じくらい強い必殺技を持つかおり。彼女と戦うときは、対空技のない弱点をついてガンガン飛び込みから連続技を狙っていくといいぞ。飛び込み強キック→強パンチ(キャンセル)→韋駄天足がオススメ。

VS レイミ

レイミは飛び道具と対空技を持っているので、かなりの強敵だ。スタートしたら画面端までさがり、〝気吼弾〟を連射する。レイミが飛び込んでくるのを待って〝蒼龍撃〟で撃墜するのが安全。レイミを倒すと……。

この少年は一体!?

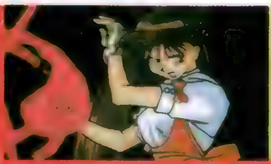


©TGL 1996

ジャンル	格闘ACT	価格	¥6,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月下旬予定		2P対戦可

練習に役立つキャラ別必殺技コマンド一覧表

対戦モードで使用できる8人のキャラクターの必殺技コマンドを紹介。ここで紹介したほかにも、キャラクターによって空中投げや受け身を持っているので、いろいろ試してみるのも楽しいぞ。各キャラの強い技を捜し、自分なりの戦い方を研究して、友だちと対戦で盛り上がろう！
(コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向です)



武内 優香 たけうち ゆか

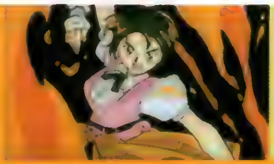
飛び道具、対空技、突進系の必殺技とすべてにおいてバランスの取れたキャラクターだ。さすがヒロイン！ かなり強いぞ。

気吼弾	↓↘→+P
蒼龍撃	→↓↘+P
韋駄天足	↓↙←+K
気吼連弾(体力点滅時)	↓↙←↓↙←+強P
鬼龍韋駄天撃(体力点滅時)	→←↓→+P+K

梁瀬 かおり やなせ かおり

地上戦が得意なキャラクター。〝螺旋蹴り〟は、敵の足元を狙うように低空で出すと下段攻撃になって有効なのだ。

裂尖蹴	↓↘→+P
燕絢斧	↓↙←+K
踏撃	ジャンプ中に↓+K
螺旋蹴り	ジャンプ中に↓+P
烈斬慟(体力点滅時)	↓↘→↓←+強K



八島 聡美 やじま さとみ

接近戦に強い必殺技を持つキャラクター。敵の投げ技などで吹っ飛ばされたときに方向キー＋ボタン連打で受け身をとるぞ。

火焔斬	←↓↙+P
真空唐竹割り	←↙↓↘→+P
翔炎脚	↓↙←+K
聡美ブリンガー(体力点滅時)	↓↙←↓→+強P

増田 千穂 ますだ ちほ

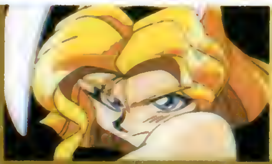
突進系の〝飛燕撃〟は、強ボタンで出すと3発入るから、足払いなどをキャンセルしてつなげると効果的だぞ。

紫閃剣	↓↙←+P
飛燕撃	←タメ→+P
麺爆	↓↘→↓←+P+K
紫閃烈破(体力点滅時)	↓↘→←→+P同時押し

結城 綾子 ゆうき あやこ

必殺技が少なく、攻めのバリエーションがあまりない。しゃがみ弱キック（キャンセル）→〝レイブストーム〟が強いぞ。

マッハスピン	↓↘→+K
レイブストーム	↓↙←+K
スパイラルダイブ(体力点滅時)	↓↘→↗+K同時押し



エリナ=G えりりん

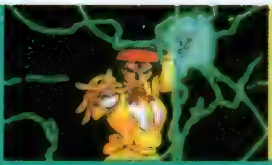
連続で決まる〝えりりん三連舞〟が強く、これだけでも十分戦える。敵を画面端に追い込んだら、〝えりりんマッハパンチ〟!!

えりりんマッハパンチ	P連打
えりりん脳天パンチ	↓タメ↑+P
えりりんファイヤー	←タメ→+P
えりりんチョップ	→↘↓↙←+P
えりりん三連舞	↓↙←+（K×3）
えりりんスマッシュ(体力点滅時)	↓↘→←+強K

楠 真奈美 くすのき まなみ

突進系の必殺技に優れたキャラクター。跳び込みからの連続技に〝ごろごろあたっく〟へつなげるといいぞ。

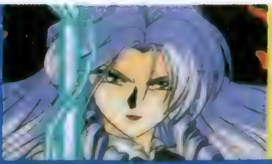
ねころけっとぱんち	↓↘→+P
ごろごろあたっく	←タメ→+P
ごろごろあたっく2	←タメ→+K
ばんざいあたっく	←タメ→+P同時押し
ねこしょうらんぶ	←↓→+強K
ごっついねころけっとぱんち(体力点滅時)	↓→↓↘+P+K



久保田 潤 くぼた じゅん

なんといっても〝久保田バスター〟が強力！ 敵の突進系の技をガードしたら、すかさずコマンドを入力するのだ。

アースシェイカー	↓↙←+P
久保田バスター	→←↙↓↘→+P
避け	→↓↘+P
ベアハッグ	←OR→+強P+強K
久保田スペシャル(体力点滅時)	→↓←→↓←+強P



レイミ 謝華 れいみ じゃはな

優香と同じように、バランスの取れたキャラクター。必殺技のタメ時間が短いので、連続技にも組み込みやすいのだ。

バーニング・ローズ	↓↘→+P
ハリケーン・ローズ	↓タメ↑+K
ローズ・スティンガー	←タメ→+K
グリフォン・ネイル(体力点滅時)	←→↓←+P+K

あの華麗でかわいいバトルをPSで❣

美少女戦士セーラームーンSuperS

真・主役争奪戦

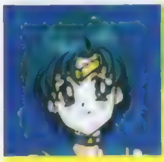
▲CGムービーのクオリティはSFCのROMよりさらにアップ。ため息の出るような美しさと動きが楽しめるぞ。

◀ちびムーンの超必殺技はトゥインクルエール！ TVとちがって破壊力バツグンの攻撃技になっているのだ。

ハイクオリティのCGムービーやセーラー戦士総登場など、ファン心をくすぐりまくる仕掛け満載の『セーラームーンSuperS』。発売直前のサンプルからさらに詳しいゲーム内容を探ってみるぞ！

このゲームがほかの格闘ゲームと異なるのは「楽しさ」「遊びやすさ」に重点がおかれていること。小さい子どものファンが多い『セーラームーン』のゲームなので、子どもでも簡単に楽しめるようにというコンセプトが根底にあるためだ。その代表格といえるのがボタン1つで必殺技が繰り出せるオートモードだろう。コマンド入力もフォローしているので、大きいお友達はこっちで楽しもうね(笑)。

美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦			
ジャンル	対戦格闘ACT	価　格	¥5,800
メーカー	エンジェル	対応周辺機器	2P対戦可
発売日	3月8日		



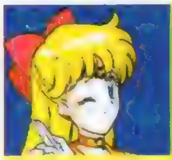
必殺技が楽々使える！

セーラー戦士の戦いのイメージといえば、必殺技が飛び交うシーンが思い浮かぶはず。ゲームではキャラ選択時にオートを選ぶと、L・R＋攻撃ボタンの組み合わせで必殺技や超必殺技が一発で出せるようになるぞ。

◀外惑星戦士にも原作版通りの超必殺技があるのだ！

▲必殺技のグラフィックはかなりアニメに近い。マーズのバーニング・マンダラだってこの通り！

▼超必殺技は画面いっぱいの華麗なグラフィックとともに炸裂！　最後はこれで決めろ!!

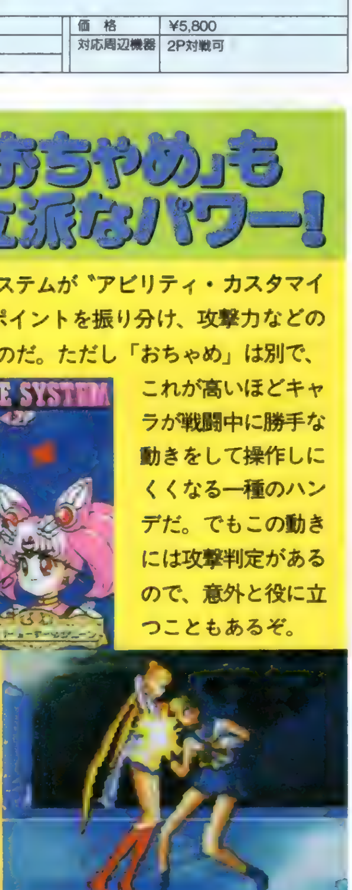


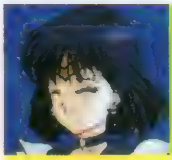
「おちゃめ」も立派なパワー！

このゲーム独自のシステムが〝アビリティ・カスタマイズ〟。8つの能力値にポイントを振り分け、攻撃力などのパワーアップができるのだ。ただし「おちゃめ」は別で、これが高いほどキャラが戦闘中に勝手な動きをして操作しにくくなる一種のハンデだ。でもこの動きには攻撃判定があるので、意外と役に立つこともあるぞ。

▲難易度でポイントの量も変わり、一番簡単なレベルで30使える。ひとつの能力値に割り振れるポイントの上限は15だ。

▶単なる背伸び(?)でウラヌスにダメージを与えられるなんて!? タイミングが合えば、相手の必殺技だって相殺できちゃうのだ！





とにかくしゃべりまくり！

番組でおなじみの声優陣が総登場！対戦時のデモを始め、ゲーム中の色々な所で楽しいしゃべりが聞けるのだ。

◀キャラクターの組み合わせによって、デモのセリフも色々と変わるぞ。

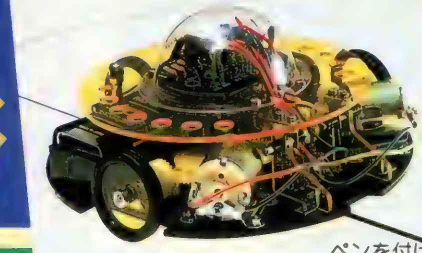
© 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 © ANGEL 1996

PlayStation
初回版限定
ピクチャーレーベル採用!!
セーラー戦士がプレイステーションに新登場!!
美少女たちの闘いはここまで変わった!!
●10人のセーラー戦士、全員登場！
高密度・立体CGで描かれるキャラクターたち!!
●TVアニメでおなじみの豪華声優陣&音楽が、
美しいデジタルサウンドで甦る！もちろん、
必殺技の掛け声だって、バッチリ再現!!
●新技術「モーションキャプチャー」により、
しなやかに、そして華麗に生命を吹き
込まれたキャラクターたち!!
●格闘シーンでは、CGを駆使した必殺
技が、光や炎を上げて炸裂する！
●必見!! 全編に展開される
オリジナルストーリー！
STAGE SELECT
美少女戦士
セーラームーンSuperS
真・主役争奪戦
3月8日発売予定
プレイステーション専用ソフト 対戦格闘ゲーム CD−ROM ¥5,800［税別］(予)
大人気の美少女戦士セーラームーンSuperSの対戦格闘ゲームが、さらに進化を極め、プレイステーションに新登場！
TVアニメでおなじみのあの声が、あの音楽が、ゲームの中に生命を吹き込む！
10人そろったセーラー戦士たちのバトルは、もっと過激にヒートアップ！
あなたも必殺技に磨きをかけて、勝利の瞬間を華麗にキメてね
Ⓒ武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
Ⓒ ANGEL 1996
" "マークおよび"PlayStation"株式会社ソニー・コンピューターエンタテイメントの商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090［受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時］
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社エンジェル(東京企画室)
東京都台東区寿1-5-9 盛光伸光ビル 〒111
●株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。

"PS" マーク及び "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TGL
プレイステーション
超音速のPS版ついに登場!!
カワイイだけじゃ生きて行けない！
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
◆PS版の2D格闘ゲーム史上、最高の速さと美しさを兼ね備えたACTゲーム
◆キャラクターデザイン　木村貴宏氏（アニメアール、ダーティペアFLASH）
◆ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏（機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロス）
◆野上ゆかな・椎名へきる・横山智佐 ほか、総勢14名の豪華声優陣が共演！
1996年3月発売予定
定価 6,800円（税抜）
企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル 本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 © TGL 1996

電子工作
作ったり！遊んだり！
ドキドキしたり！
通信講座
自分の部屋を未来に変える！
キミは遊びの天才！
大力の達人だ！
02
トレーニングキット付きだから、スグ作れるよ！
作ってドキドキ！遊んでワクワク！おまけに、楽しみながら科学が学べてしまう！それが、宇宙時代のハイテクホビー「電子工作」なのだ。小型で高性能のＩＣを使うと、お気に入りのメカだってカンタンに作れるようになるから、キミもクラスの人気者まちがいなし！今なら電子工作のことがよくわかるカラー案内書をタダでプレゼント中。
――この機会を見逃すテはないよねっ！
ウラ面のハガキに厚紙をはって今すぐポストへ!!
案内書無料プレゼント中！
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
お急ぎの方はお電話でどうぞ
TEL 03-3317-2811
東京ホビーセンター（受付時間7AM〜9PM／年中無休）
Ⓜ

遊びメカから電子製品まで、ICを使った電子工作がやさしく、おもしろく覚えられる！



たとえばこんなものが作れるんだ！

ICマルチボード まず本格的な実験回路基盤「ICマルチボード」を組みたてよう。これには、防犯断線センサ・時限タイマ・電子メトロノーム・温度センサ・光センサ・電子サイレンなどいろいろの機能がついていて、これだけでもたっぷりと楽しめるというもの。**ウソ発見器** 人間は誰でも緊張したりすると汗をかく。これをキャッチするもの。愛情測定器としても使えそう。**デジタルクロック** 大型LEDで文字を光らせ、夜でもくっきり見えるIC時計。

FMミニ放送局 きみがDJになって電波をとばせる。法律の範囲内の弱い電波だけど半径30m以上は十分にとぶ。**ライントレーサ** 太目のマジックで描いた線を光センサがキャッチ。右に左に軽快に前進するロボット。**ナビウス** これも光センサを内蔵したロボット。ディスク盤に走る方向を書きこんでいけばその通りに自動走行するというすぐれもの。**ワオ** なんとコンピュータ内蔵の高性能ロボット。プログラミングによって動作がきめ細く指示でき、ペンを付ければ絵も描く。触覚センサで障害物もスイスイ。スゴイゾ!! **インターホン** 実用性満点。屋内配線すれば、例えば台所と勉強部屋とで、いながらにして会話が可能。

電気の知識がなくても大丈夫！

講座ではその電子工作のABCから、ハンダゴテの使い方、組み立てのしかたなど、全部ていねいに教えてくれる。それに材料付きだから、その気になれば始めたその日に一気に作りあげてしまうこともできる。とにかく楽しい電子工作。さっそく詳しい案内書をとりよせよう。！

下のハガキを切り取って、厚紙に貼り付けポストへ！

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1587

差出有効期間
平成８年８月
31日まで

切手は
いりません

1 6 4 - 8 8

770

東京都中野局私書箱105号
（東京都杉並区高円寺南1-33-3）
東京ホビーセンター
電子工作講座 行

電撃プレイステーション（590B）

電子工作講座の詳しい
案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

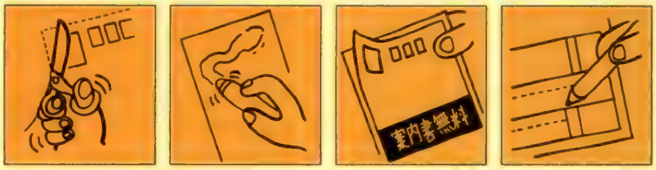
名前	フリガナ	TEL		年令	
住所	フリガナ				
	フリガナ			郵便番号	

キリトリ線

おもしろい！すぐ作れる!!

電子工作講座

左のハガキを下のように切り取って、今すぐポストへ！



▲キリトリ線にそって切り取る　▲ウラ面にノリをつける　▲使用済みのハガキにはり付ける　▲住所・氏名を書きポストへ！

PlayStation
PACHI PACHI SAGA
CRFRPG
旅立つ君へのキーワード。
魔法の杖は勇者の証し！
1996年
4月発売
価格 ¥5,800 税別
※発売予定月が変更になりました。御了承ください。
株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580 FAX03-5467-3538
©株式会社ティー・イー・エヌ研究所 Ⓖ株式会社徳間書店 Ⓖ有限会社物語環境開発
“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ユーザー・サポート：TEL03-5467-3843
月曜～金曜10：00～15：00(祝・祭日は除く)

史上最大のクイズ・ゲーム「アメリカ横断ウルトラクイズ」がプレイステーションで新登場！
PlayStation
みんな〜、ニューヨークへ行きたいか〜!!
アメリカ横断ウルトラクイズ
アメリカ横断ウルトラクイズは、10,000問以上という史上最大数のクイズに挑戦し、人間の知力、体力の限界を試す超大型クイズゲームです。ウルトラドーム、成田空港、そしてアメリカ各地の有名都市の名所、旧跡を舞台に繰り広げられる過酷なクイズゲームの数々を乗り越えて、自由の女神の待つニューヨークまで向かいます。はたして「アナタ」は25,000人を越す参加者の頂点に立つことができるでしょうか？
★NTVの福澤朗アナウンサーが司会進行！
★収録問題数 約10,000問！
★全問題が音声により出題！
贅沢な全5コーナー構成
第1回大会Route Map
ウルトラクイズ・リトライ
プレイステーション版だけのオリジナルコーナー！
過去16回の各大会を第1問目から再挑戦しよう！
チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ
ウルトラクイズバトル
チェックポイント・トレーニング
ウルトラクイズ・トライアル
絶賛発売中！
¥5,800（税抜）
本当の馬を育てたいとお考えのあなたに!!
［クラシックロード攻略本各社より発売!!］
発売中
クラシックロード パーフェクトガイド
ビクターエンタテインメント（株）
（ビクターブックス）
定価1,500円（本体1,456円）
発売中
クラシックロード パーフェクトガイド
ソフトバンク（株）
定価980円（本体951円）
発売中
クラシックロード Perfect Breeding Book
（CD-ROM付き）
徳間書店インターメディア（株）
定価1,980円（本体1,922円）
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Victorゲーム情報局（テレフォンサービス）
TEL.03-3236-5200
インターネットでゲーム情報をアクセス!!
http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V.CATA/INDEX.HTM

Victor
人はナチュラルハイになった時、真の力を発揮する。
アドレナリン放出！トランス系シューティング。
NOVASTORM
ノバストーム
シリコンVS肉
情報ハイウェイに、シリコンの祝福を高らかに歌い上げるゴスペルが鳴り響く。突如自我を持った巨大コンピュータネットワーク。全知全能の神たらんとする人工知能が人類に迫る！友よ。街を過ぎり、谷を抜け、氷河を越え、悪魔と化したコンピュータを叩け。全人類の希望を託した聖戦が今始まる。
3月1日
発売予定
¥6,800
（税抜）
大ヒット爆走中！！
競馬ブームにとどめを刺す本命ソフトの登場です。次世代機といわれる32ビットマシーン（プレイステーション）でしか表現出来ない現実を超えたカメラワークによる大迫力のレースシーンと血統重視の育成システム。常時2,000頭を越えるサラブレッドのコンピュータ管理、などなど・・・。「ブラッドスポーツ」といわれる競馬の醍醐味をリアルに再現しているのは、このソフトだけです。ゲーム期間もなんと50年。
あなた自身で、歴史に残る優秀馬を育ててみませんか。
絶賛
発売中！
¥5,800
（税抜）
競馬シミュレーションゲームの頂点!!
クラシックロード
©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1995(株)プログレス
発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

PlayStation
知力で武装したソルジャーたちへ。
撃つだけのシューティングゲームはもういらない。タクティカル・シューティングゲーム誕生。
エクストリーム・パワー
EXTREME POWER
5.30惑星開戦
画面は開発中のものです。
Profire
販売元　セントラルシステムズ株式会社　〒460名古屋市中区栄二丁目4番18号（岡谷ビル）
開発元　株式会社プロファイア　〒460名古屋市中区栄二丁目5番13号（アイエスビル7F）
お問合せ先　TEL 052-218-0021
URL http://www.profire.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 © Profire Co.,Ltd. © CS Co., Ltd.

■ネットゲームは真剣勝負！
たのしもうとすればするほど手応えがある　それがネットゲームです。気がつけばあなたは奥の深い「こうもり城」世界にどっぷりハマってしまうハズ

■ネットゲームは手軽でカンタン！
ネットゲームは郵便を使った誰にでもできるゲームです。パソコン等、特別な機械は不要です

■ネットゲームは楽しい！
毎月発行される会誌には、奇々怪々な事件を特集した読みもの、マンガ、読者からよせられたメッセージ等、ゲームに役立つ情報が満載　連絡を交わして仲間をふやせばもう戦友気分？

■マスターはクセモノぞろい!?
我々ネットゲームマスターはだれもが楽しめる空間を提供し、フォローをつとめるプロフェッショナルです　舞台はひとつでも、そのゲームスタイルはマスターごとに千差万別、あなたに合った遊び方がえらべます　ハマリ度には自信があります。

■もっとネットゲームが知りたい！
そんなひとには角川スニーカーG文庫「ネットゲームがよくわかる本」がオススメです　本屋さんでどうぞ。

■まずは参加案内パンフレットを請求だ！
パンフレットは無料です　右の資料請求券にお名前と住所を書いてハガキの左下スミに貼り、下記「遊演体」N96パンフレット係までお送りください。複数希望の方は希望冊数を記入してください　資料請求券はコピーでもOK　FAXでも受け付けてます。 FAX.0427-45-7199

you-en-tai 遊演体
株式会社 遊演体 〒228 神奈川県相模原市上鶴間3498番地第2足立ビル4F

〒□□□-□□　資料請求券　電撃プ②

ご住所

お名前　様

PlayStation
129600度のめまい。
ディセント
あなたはゆらゆらと迷路に浮かんでいる。
冥王星。人工知能を持った反乱ロボットに占拠された鉱物採掘基地。
動力炉を破壊するため、繰り広げられるアドベンチャー。
襲いかかる敵をかわし、撃破し、ハイスピードで進みながら気づく。
船酔い、めまい、ぐらつき。まったく新しい奇妙な感覚。
ディセントは本物の3Dを、あなたの身体に問う。
360度の超リアルな空間。
その中でプレイヤー自身も360度、前後上下左右に移動する。
トータル129600度。3次元と3次元の気が遠くなるようなかけ算。
全米インターネット人気ランキング8ヶ月第1位の超大物ゲームが、
プレイステーションで遂に日本上陸。
途方にくれるほどの自由度を、あなたはいま知ることになる。
Illustration by Teruhisa Tajima
360°3Dアドベンチャーシューティング
ディセント
DESCENT
360° 3Dシューティングゲーム
●対戦ケーブル対応
1996年1月26日発売／定価6,400円(税別)
お問い合わせ先　ソフトバンク株式会社　出版事業部 マルチメディア局／〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　TEL:03-5642-8146
SOFT BANK
Interplay
©1996 Copyright Parallax Software Corporation. Interplay is the exclusive distributor of Descent. All rights reserved.

電撃 Soft Station

まだまだ寒い日が続いているけどPSソフトはいつでも熱い！　休む間もなく、これでもかと言わんばかりに新作が続々とやって来るから、しっかりとチェックしておかないとダメだぞ。

PART:2　1996 APRIL 電撃ソフトステーション

みんなで集まってワイワイと騒ぎながら楽しめる、パーティゲームの傑作がいよいよやって来る。誰でも気軽にプレイできるから一家に1本は必ず置いておこう。

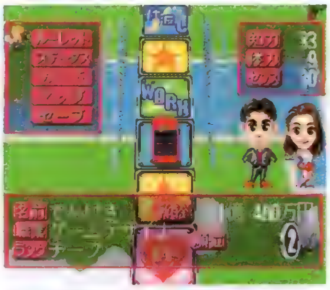
DX人生ゲーム

PS♥YOU!　噂になったボードゲームも面白かったけどこのゲームはそれ以上に面白いぞ！　イベントは種類が豊富で見ていて飽きないし、なれる職業もいろいろあってグー！　CPU相手にプレイもできるけど、やっぱり友達を集めてやるのが一番だよね。　（まのアッキー）

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月予定		

キミの人生はバラ色か？　すべてはルーレット次第だ！

大人から子供まで、誰でも知っているあの人気ボードゲーム『人生ゲーム』がパワーアップしてPSに登場するぞ。基本的なシステムは変わらないが、パラメータによって職業のランク（レベルのようなもの）が上がったり、ナンパゲームっぽいイベントが入ったりと、新要素がいくつも追加されている。オリジナルよりもさらに熱く楽しめるのだ。

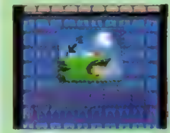


▲これがゲームのメイン画面。ルーレットを回す前にカードを使うこともできる。

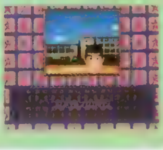
ミニゲームもあるぞ!!

▶運さえ良ければ一発逆転も可能だぞ。

ゲーム本編の中に、イベントとしてミニゲームが入っている。どれも粒ぞろいでなかなか面白いものばかりだ。特にお金やパラメータを稼ぐことができるスロットルは、かなり燃えるぞ。

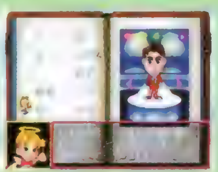


▲崖から落ちる前に男を止めよう。



▼教師に見つからず、グラウンドを走れ。

自分の分身を作ろう!!



◀やっぱり自分の名前を付けてプレイするのがベストだよね。

プレイヤーはまず最初に自分のキャラを作ることになる。キャラには名前が付けられるのはもちろん、目、鼻、口、輪郭など体の9つのパーツを自由に決めることができるのだ。これで思い入れもバッチリだね！

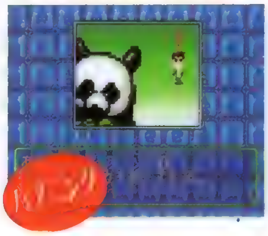
盛りだくさんのイベント

とにかくイベントの数はハンパじゃない！　恋愛関係、職業関係、ハプニングなどなど、とても1回や2回のプレイではすべてのイベントを見ることはできないぞ。特に職業関係のイベントは職業別にちゃんと用意されているのだ。

結婚

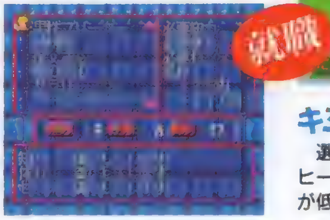
◀結婚イベント。好みの相手を落とせるかな？

ペット



◀ペットを飼っていると起こるイベントもある。

就職



◀ランクアップすると給料が増える。転職もできるから、新しい職についてみるのもいいかも。

キミはいったい何になる？

選べる職業はサラリーマン、保母、正義のヒーローなど実に様々。ただし、パラメータが低いとなれない職業もあるから注意しよう。

DX人生ゲーム

©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA 1996

あまりに美しいグラフィックと背景のなめらかな動きは必見!
反重力装置を搭載した近未来カーで爆走レースを楽しもう

WIPE OUT
ワイプアウト

PS♥YOU! このゲームで駆使されているポリゴンの技術はハンパではない。実際に動いている画面をみれば、読者のみんなはもちろん、ハードの性能などに精通している人でも驚いてしまうことだろう。レースゲームに興味のない人もぜひチェックしておいてほしいゾ。(JCH)

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE/Inter	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック使用) ネジコン対応 対戦ケーブル対応
発売日	3月発売予定		

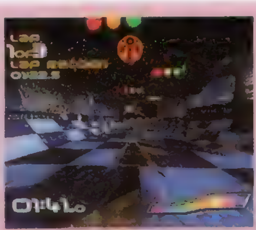
4種類のマシンを操作して3つのモードで6つのコースを駆け抜けろ!!

この美しさとスピード感はハンパじゃない! RCGファン注目の作品が英国から上陸だ!!

アルティマVII

場所	カナダ	距離	5.5km
最高度地点	359m		

全体的には比較的平坦だけれども、最高度地点の高さだけならば、全コース中で一番。比較的攻略しやすいコースでもある。



▶背景もなめらかに流れるので、気持ちいいぞ。

◀ジャンプする場所も多いので、爽快さもバッチリ。

▶激しいアップダウンも設けられている。

まったく新しい興奮が味わえる!

①個性的な操作方法

このゲームでうまくコーナリングを決めるには、ハンドルに加えてエアブレーキが大切なのだ。

▲キー配置も数種類から選択可能。

▲独特のコーナリングが楽しめる。

②独特の浮遊感

マイカーは、独特の浮遊感をともなった挙動を見せるので、新鮮な気分でプレイできるぞ。

▶浮遊マシンならではの動きもあるぞ。

テラマックス

場所	ドイツ	距離	4.1km
最高度地点	121m		

長めのストレートが多いのが特徴ながら、ジャンプポイントがかなり大きめに作られているので、迫力あるレース展開が楽しめる。

▲コースの下が見わたせる、今までにないシチュエーションに思わず感動。とてもカッコいいのだ。

コースの下が見えるのだ

▶岩肌のテクスチャも美しいのだ。

アリドス

場所	アメリカ	距離	6.04km
最高度地点	245m		

2つ連続で登場する分岐ポイントが印象深いコース。激しいカーブも多いので、他と比べて、テクニカルなコートと言えそうだ。

◀右上に見えるのは、先に通過したジャンプ台なのだ。

▶砂漠の荒野らしい背景もセンスがいい。

▶このコースには分岐点もあるので注意しよう。

 ©1995 Psygnosis Ltd.

レースモードは3種類

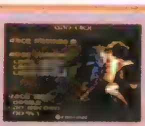
レースモードには「シーズンを通して総合ポイントを競う」「コース別に単発のレースを楽しむ」「ラップタイムを競う」などの3モードが用意されている。

◀各コースそれぞれに対して3つのモードがあるのだ。

マイカーも4車種用意されている

プレイヤーは4つのチーム(車種)とパイロットを選択することができる。それぞれの性能差には違いがあるのだ。

◀使用する車はこの画面で選択。



▲レース終了後はパイロットが登場。

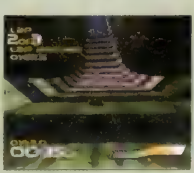
このゲームは近未来を舞台にしているだけあって、マシンの挙動やコースの奇抜な設定など、過去のレースゲームにはない魅力がギッシリつまっている。また、ポリゴンによるグラフィックのレベルも非常に高いので、その点でも必見の一本なのだ。

◀普通にプレイするなら後方視点の方がベター。車窓視点は、迫力もスピード感もスゴイけれど、動きが激しすぎるのがタマに傷だ。

大迫力の近未来3DRCG

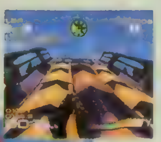
3 ジャンプポイントまである過激なコース設計

過激なコース設計は、このゲーム最大の特徴と言ってもいいだろう。思いっきり加速してジャンプしないと向こう側まで届かない"ジャンプポイント"や分岐点、高低差が激しい起伏などは、このゲームでしか味わえないに違いない。迫力はもちろん、爽快さもバッチリだ。



▲一気に急上昇する場所など、設計がスゴイのだ。

大ジャンプせよ!

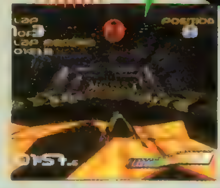


◀ジャンプを成功させると気持ちイイぞ。

4 レース展開を有利にする数々のアイテム

レース中にある星型のポイントを通過するとアイテムが入手できるので、ぜひ利用してみよう。アイテムには"超加速や攻撃用の武器"などの数種類が用意されていて、敵車との競争をより一層奥深いものにしてくれている。

ココに注目せよ!



◀画面上に使えるアイテムが表示される。

バリア

ロケット弾

カルボニスV

場所	日本	距離	3.4km
最高度地点	107m		

外人の視点でデザインされているので、ちょっと雰囲気の変わった"日本情緒"を楽しめるコース。難易度は低めになっている。

▲大仏や、神棚の紙飾りなど、エキゾチックな雰囲気を感じさせるものがいっぱい。

背景も美しいゾ

▶トンネル内はコース幅もせまい。

コロデラ

場所	ロシア	距離	5.4km
最高度地点	210m		

目のくらむような高さから一気に落下するような急坂に代表されるアップダウンや、先の見えない立体カーブなど、このゲームならではの難しさが満載のコース。細かなアップダウンのために機体が跳ねることも多いので、うまくコースにノル感覚でいこう。

▶背景からは、芸術的な雰囲気すら感じられる。思わず見惚れてしまうぞ。

▲落差が大きいジャンプポイントは迫力満点。

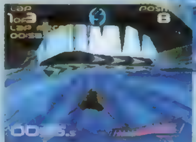
◀激しいカーブが多いコースなのだ。

シルバーストリーム

場所	グリーンランド	距離	6.4km
最高度地点	232m		

氷雪地帯に設置されたコースだけに、高度なテクを要求される。逆にいえば、慣れてしまえば最高に爽快なコースでもある。

▼洞窟内にはツララまで作られている。



▲看板にも個性的なものが多い。

▶コースはかなり先まで見わたせるぞ。

◀一番テクニカルなコースなので心してかかろう。

「チョロQだから」とあなどるなかれ!
細かなドライブテクは要求されないけれど、
セッティングのバランスは絶妙なのだ!!

チョロQ

PS I ♥ YOU! COMやんと競うことが好きっていうRCGファンには文句なくおすすめできます(画面上下分割による2P対戦可)。速く走るだけがRCGじゃないもんね。これでアイテムがあったら、まさに「PSのなんとかカート」になれる!　(アニキじゃない倉西)

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリカード(1ブロック)
発売日	3月22日		

チョロQだから楽しい!愉快痛快改造かい!?(約)RCG!!

チョロQだから ～その1～ 油断大敵スピンに注意

確かにマシンは「チョロQ」である。実車をモデルにした通常のRCGとは違う感覚が必要になるのは当たり前だろう。中でも、スピンには注意が必要。無理なコーナリングは絶対に禁物なのだ。マシン性能が低いうちは安全なコーナリングを心がけよう。マシン性能によっては、ドリフトやギアチェンジも使えるぞ。気合いよりもテクだ!

◀それでもスピンしてしまったら、対処方法はブレーキングがもっとも効果的なのだ。当たり前の話だが、止まってしまえばスピンも何も関係ない。

3位入賞でコースが増える!!

▶最初は3つしかないコースも、スプリントレースで3位以内に入れば、どんどん増えていくのだ。攻略せよ!!

チョロQだから ～その2～ 改造で生まれ変わるマシン

チョロQ最大の楽しみは、やはり改造。このゲームでも改造は勝敗を決する、あるいはタイムを縮める重要な要素なのだ。まず最初はミッションを5速に変えて、次にエンジン、もしくはタイヤをグレードアップしていくのがベストだろう。また、改造にかかる費用はレースで入賞して稼ぐしかないので、得意なコースを何度も走って稼ぎまくるのも手だ。

●ミッション…最高速

●タイヤ…グリップと加速

改造にかける青春とお金!!

非常に多岐にわたるセッティング。特にコースにあわせてタイヤを切り替えることは忘れがちなので、注意が必要だ。また、ショップで手に入る部品にも、コース同様「隠し」があるぞ!!

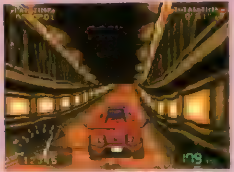
初級サーキット

ほとんど真四角のコース。ちょっとしたS字コーナーはあるが、縁石をうまく使えばショートカットが可能なのだ。

高原ショート

コース終盤にかなり深い左カーブがある以外は問題ない。直角コーナーがあるが、道幅が広いので余裕で曲がれる。

トンネルショート



連続するジャンプポイントでは、むやみにハンドルを切らないように。壁への激突～減速は絶対に避けたいところ。

高原ロング

右へ左へ急で細かなコーナーが連続する。タイミングよくアクセルをオフにして抜いていこう。(フリーランのみ)

森と泉のコース

できればタイヤはオフロード専用のものを手に入れてから挑戦したいコース。細かなコーナーが多く、難度は高めだ。

トンネルロング

距離こそ長くなったものの、トンネルショートと大差ない。確実なコーナーリングを決めよう。(フリーランのみ)

ゼロヨンストリート

ただの直線400Mコース。ミッションをマニュアルにして、タイミングよくシフトアップしよう。(フリーランのみ)

アップダウン峠

大きなコーナーが多く、コースアウトすると落っこちてしまうポイントもある。的確なブレーキングが勝負なのだ。

ビッグドーム

まずコースを覚えるべし。それまではダメモトで何度も何度も挑戦する必要があるだろう。タイヤはオフロードだ。

上級サーキット

ヘアピンのコーナーリングが勝敗を決する。路面の高低差にも注意を払っておきたい。S字は縁石をうまく使おう。

©TAKARA CO.,LTD. 1996

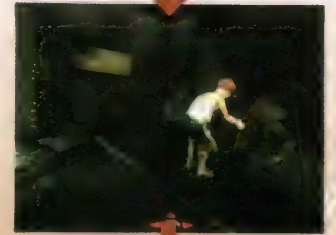
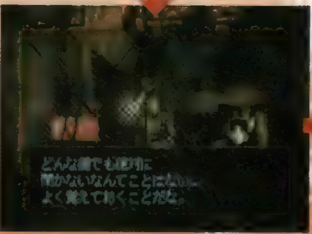
いよいよ開発も最終段階に突入!
ゲームとしての姿を現しはじめた異界・九龍城

クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～

AVG

PS I ♥ YOU ようやくゲームとしての姿が見えはじめた「クーロンズ・ゲート」。これまでは世界観やキャラクターばかりが先行してたからね。うん、いい感じになってきた。それに今回から音声が入ったんだけど、その効果が思ったよりも大きいのは[illegible]です。（[illegible]）

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

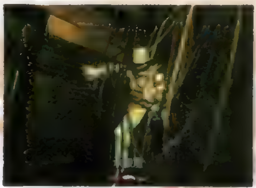



▲九龍城内はさすがに暗い。たたずむ人々も不気味なキャラクターが多くて、あんまり話しかけたいようなタイプではないかもしれない。以前に公開されたバージョンよりは、リアルさが段違いに増しているのだ。

JPEGダンジョン 物語が進行する舞台

いよいよＡＶＧとしての姿が見えてきた「クーロンズ・ゲート」。まず紹介したいのは、物語の舞台となるＪＰＥＧダンジョンだ。これには大井路、龍城路といった名前があり、風水師（プレイヤー）はここで小黒などの登場人物たちと出会い、情報交換をしながら九龍城内の様子を探っていくのだ。その一例（えび剝き屋の子供）を左の連続写真に示したので、じっくり見てほしい。

▶「ＪＰＥＧ」とは、コンピュータ用語で画像圧縮規格のこと。ＰＳはその規格に対応しているので、こんなに美しい画面が表示できるのだ。独特な世界観が、実に印象深く心に残るよね。



世にも奇妙なアイテム3題

•かつら•
ちなみにこのかつらは男女兼用らしい。渡す相手は女性なのだろうか、それとももしかして……中間……。

•水•銀•
九龍城内には水銀を専門に扱う、水銀屋がいる。まさか温度計が大流行！ということもあるまいし。

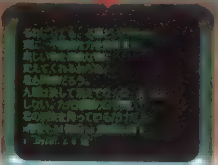
•時•計•
例によって、この時計も壊れている。骨董価値のある時計ならば、壊れていても取り引きにはなるだろう。

◀鏡屋はまだ留守らしい。いろいろな人物から情報を集めながら、少しずつ物語を進めていこう。誰かに会って話を聞き、次に会うべき人物のところへ向かう（あるいは何かを届ける）。いわゆる「フラグ立て」という部分は、従来のＡＶＧと同じなのだ。

音声と文字で確認できるメッセージ

音声だけで伝えられるわけではないので、重要なメッセージを聞き逃す心配はない。ちなみに参加した声優さんの人数はPS史上最高らしい。

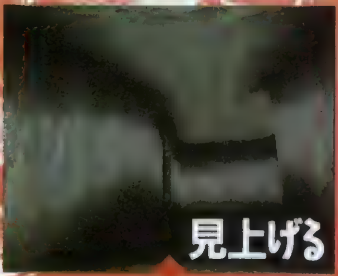
クーロネット

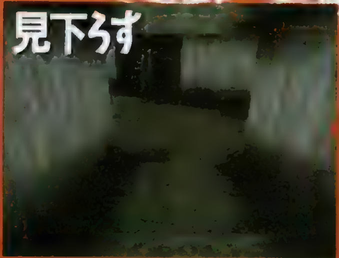


九龍城内の様々な情報が手に入るクーロネット。基本的に自由にアクセスできるのだが、必ずしも重要な情報にありつけるというわけではない。重要な情報は、いつもモニターの向こう側からやってくるのだ。まめにチェックしよう。

リアルタイムダンジョン 冒険の舞台

具体的に風水を起こすために赴く先が、リアルタイムダンジョンだ。ここでは邪気にとりつかれた物の怪が徘徊し、完全なる異世界（陰界）が展開しているのだ。また、写真に示した通り、ＪＰＥＧダンジョンといいこのリアルタイムダンジョンといい、これまでのゲームにありがちな「方眼紙の上にマス目を埋めてマッピングできる」ような単純な構造ではなく、前後左右上下に、非常に複雑な構造をとっている。実生活の中で道を覚えるように、何度も行き来してはじめて覚えられるのかもしれない。





クーロンナビ

ロードスター　バンブージー

リアルタイムダンジョンに入るには、一つのダンジョンに一人いる、彼らクーロンナビの同行が必要だ。

©Sony Music Entertainment.,Inc.

発表から18ヵ月！ 対戦ACT新世代を決定づけた歴史的な名作が、遂にPSに登場する!!
「完全移植」…この4文字に込められた執念を見よ

ヴァンパイア

ACT

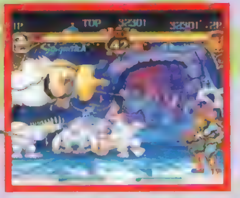
PS&YOU 本当に待たされた……おまけにSSでは「ヴァンパイアハンター」が発売されてしまうし――いや、もう言っても仕方がないことには目をつぶろう！ これだけのタイトルがPSで遊べるんだから。やっぱりカプコンの対戦ACTはいいと思うぞ。（[illegible]）

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	今春予定		

ここから、すべてがはじまったのだ!!

ようやく発売が見えてきた「ヴァンパイア」。「完全移植」という4文字を実現するためには、やはりこれだけの長い開発期間が必要だったのだ。もちろん空中ガードや目押しコンボ、スペシャル必殺技など、現在の対戦ACTの基礎を築き上げた革新的なシステムの数々は、もれなく再現されているぞ。

▲キャラクターがモンスターなだけに、モノスゴイ変形が多い。それでも当たり判定は理解しやすいので、安心して遊べるぞ。



▲空中必殺技に空中ガードも、このゲームからはじまったものだ。今では当たり前だけど。

スペシャル必殺技

必殺技を出すか、あるいは通常攻撃が相手にヒットすると、スペシャルゲージがたまっていく。これがたまりきると、1発だけスペシャル必殺技が繰り出せるのだ！ ちなみにSゲージには時間制限があるので、タイミングよく使おう。

闇に蠢く魔性の者の壮絶バトル！

電撃PS増刊号F2にて徹底攻略!!

 ©CAPCOM CO., LTD.

2049年、人類の生存が可能な5つの星を開発しよう

NEO PLANET
ネオ　プラネット

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(7ブロック)
発売日	4月予定		

人物との対話で展開するストーリーがポイント！

「環境保護」というテーマを基にしながら、ゲームにストーリー性をもたせた惑星開発ＳＬＧ。連邦政府の協力を受けながら５つの星を開発していくわけだが、ゲーム途中の選択肢の選び方次第でストーリーが変化するのだ。さらにマルチエンディング形式になっていて、50年という限られた期間でどのような惑星を開発したかによってエンディングも変わってくる。ゲームのイベントは、ニュースの報道として展開するぞ。

▲エネルギー開発採掘センターとエネルギー供給ステーションをパイプラインでつないで、周りの地域にエネルギーを送るのが最初の仕事だ。

◀空港には定期的に輸送船が来る。

◀生物の発見や保護も大切なことだ。

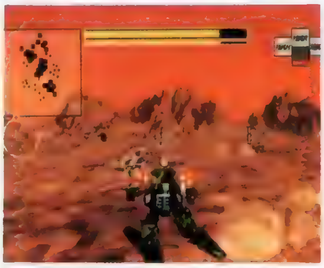
自機をパワーアップさせて、敵をバリバリ撃ちまくろう!

VEHICLE CAVALIER
ヴィークル・キャヴァリアー

ジャンル	3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	ヴァンガード	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック) アナログジョイスティック、ネジコン
発売日	2月16日(発売中)		

３Ｄフィールドで繰り広げられるバトルSTG

この「ヴィーグル・キャヴァリアー」は対戦型の３ＤＳＴＧだ。自機も敵機も非常にスピーディに動くが、常に自機が敵機に向かって旋回するシステムが導入されているので、操作感覚はとても馴染みやすいものになっている。また、賞金を稼いで作り上げたオリジナルの機体のデータをメモリーカードにセーブしておけば、友達同士で対戦をすることもできるぞ。やり込むほどに楽しさが見えてくるソフトなのだ。



▲自機がとても軽快に動くので、戦闘はめまぐるしいスピードで展開するのだ。

◀フィールドには障害物も存在する。

◀傭兵協会紹介所では、戦闘前に任務の説明を聞くことができるぞ。

▶武器強化の決定はプレイヤー次第。様々に設定することが可能なのだ。

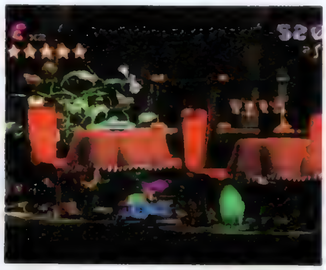
頭を使った攻略が目新しいオリジナルのアクションが登場!
キミは地獄の支配者エル・ディアブロを倒せるのか?

ジョニー・バズーカ

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	4月予定		

奇抜な仕掛けやアイデア満載のオリジナルACT

このＡＣＴでは、マイキャラの攻撃方法や背景などが、すべて音楽をテーマにしたデザインになっている。そんな楽しい構成の数々は、見ているだけでも楽しめちゃうぞ。また、ステージ中には特定の敵キャラだけが持っている秘密アイテムや、移動させることが可能なジャンプ台など、たくさんのシカケが隠されている。それらを発見できないようではクリアは難しいぞ。



▲オブジェクトの中には、ショットで移動させられるものもある。その仕組みを工夫せよ！

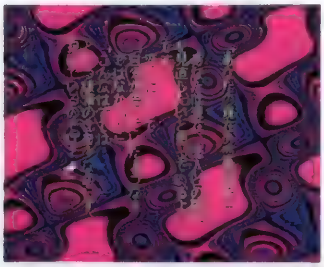
あの心理ゲーム専門月刊誌「エルフィン」が監修したソフト
これをプレイすれば自分のすべてがわかる?

ザ・心理ゲーム

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ヴィジット	対応周辺機器	なし
発売日	4月26日予定		

キミの心を鋭くえぐる心理ゲームが満載なのだ

この春、ＰＳ初の心理分析ソフトが登場するぞ。ゲームは基本的に、質問に回答する形で進められ、最後に回答者の隠された心の状態がズバリ解きあかされる。質問方法も、簡単な出題で様々なテーマをあつかうモードや、２人の相性を診断するモードなど、４種類用意されているぞ。それぞれのモードごとに質問例題はランダムに変化するので、飽きることなく楽しめるぞ。



▲心の世界をそのまま写し込んだような背景画面にも注目あれ。グニョグニョ動くぞ。

パズラー監修

おーちゃんのお絵かきロジック2
～カラーもありますわ～

ジャンル	PZG	価格	¥4,980(予価)
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マウス
発売日	4月下旬予定		

「お絵かきロジック」のパート２が早くも登場！

ファンの要望に応え、大好評の「お絵かきロジック」のパート２が登場するぞ。ゲームのルールは、縦と横の枠に表示されている数字をヒントにマス目をぬりつぶしていくと、隠された絵柄が現れるというシンプルにして楽しみやすいものだ。前作を上回る問題数が収録されているうえに、カラーの「お絵かきロジック」「カラーお絵かき」まで追加になっているぞ。

▲今回はカラーのモードも登場。より綺麗になったゲーム画面で、楽しさも倍増なのだ。

©1995 Vanguard CO.,LTD. ©1995/1996 U.S.Gold Ltd. ©1995/1996 Arc Developments. All rights reserved.Soft Visition International Co.,Ltd.1996 Coconuts Japan Entertainment Co.,Ltd.
©Sekaibunka-Sha ©薑工房 ©1996 SUNSOFT ©MAP JAPAN Co.,Ltd ©ヴィジット

ポリゴンになったレスラーが熱い闘いを繰り広げる！
立体的になり、より空間を感じさせるバトルが展開！

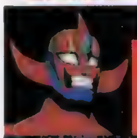
ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

SPG

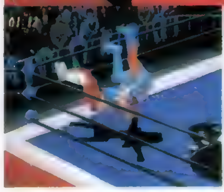
PS I LOVE YOU　レスラーの動きが本物っぽいので、より感情移入できる。実在の対戦カードを実現させてみれば、盛り上がること間違いナシでしょう。コンピュータの強さは今までのシリーズにくらべると優しめなので、プロレスゲームが初めての人も十分楽しめるぞ。(F.BROS・O)

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月15日予定		

最強の座を目指して、10人のレスラーが激突!!

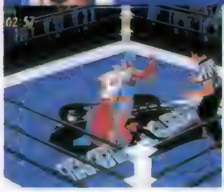


レッド・カイザー
●得意技
・シューティングスタープレス
・カイザーボム

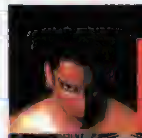


◀迫力の雪崩式フィッシャーマンバスターだ。

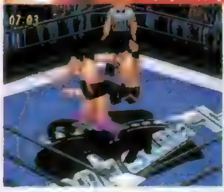
ザ・ドルフィン
●得意技
・スイングＤＤＴ
・ドルフィンクラッチ



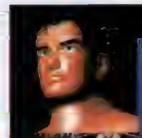
◀フォールは、得意のドルフィンクラッチ。



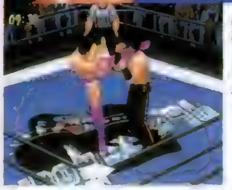
黒龍
●得意技
・ラウンディングボディプレス
・スペースローリングエルボー



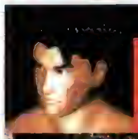
◀後ろからダッシュでフェイスクラッシャー。



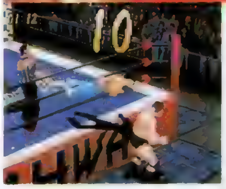
真田征久
●得意技
・腕ひしぎ逆十字固め
・マシンガンラッシュ



◀キックが得意な真田の強力なハイキック。



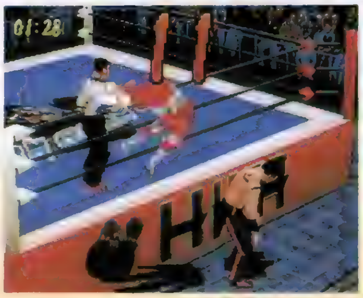
氷川光秀
●得意技
・タイガードライバー
・ステップオーバーフェイスロック



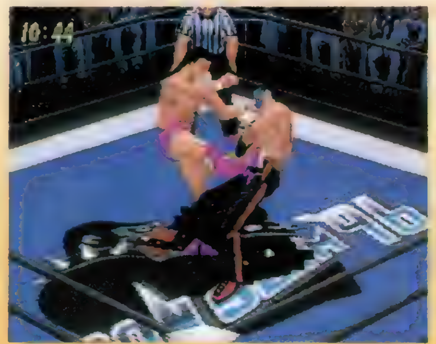
◀氷川といえばこの技、エルボー・スイシーダ。

より立体的に、そしてよりリアルな闘いを再現

ついにレスラーがポリゴンになって登場する「ファイプロ」シリーズの最新作。レスラーの数は10人と少なめだけど、その分動きが細かく再現されているぞ。レスラーの動きを見て、「これは○○だ！」と叫んでしまう人もけっこういるんじゃないかな。また、立体的になり上下へも対角線の攻撃が可能だ。

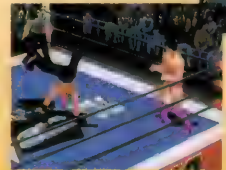


◀立体的になったことで、場外への攻撃も迫力を増しているぞ。トップロープから場外へのダイビングも可能だ。



◀技をかける動きはもちろん、技の外し方やアピールのポーズまで細かく再現している。

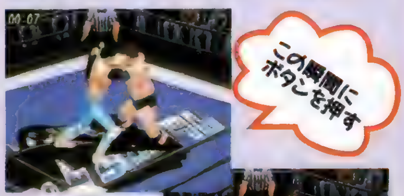
▶サーキットモードをクリアすると、ベルトを獲得できる。また、メモリーカードを持ち寄り、友達同士でベルトをかけて対戦も可能。



◀対角線に振ったあと、コーナーの相手に追い打ちの攻撃だ。ＰＳでは、上下方向にも攻撃できるので、より立体的な闘いができるぞ。

グラップルの瞬間に押す！

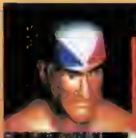
自分の技がかかるかどうかは、ボタンを押すタイミングで決まる。ポイントとしてはボタンを連打するより、レスラーが組み合う（グラップル）瞬間、相手の肩に手が触れたときにボタンをチョンと押すといい。



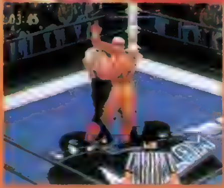
▲背後からのグラップルの場合は、組むまでのモーションが小さいので早めに押す準備が必要だ。

スター・バイソン
●得意技
・ウエスタンラリアート
・パワーホムホイップ

◀ラリアートといえば、バイソンの代名詞だ。



アックス・ドゥガン
●得意技
・ドゥガンハンマー
・アバランシュホールド

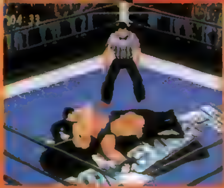


◀世界を制した鉄槌、ドゥガンハンマー。

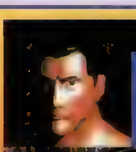
ザ・セイバー
●得意技
・パワーホムホイップ
・超肉弾プレス

◀巨体でもムーンサルトプレスが使える。

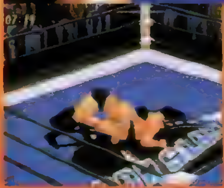
梶原文
●得意技
[illegible]



◀関節の鬼、梶原の脇固めは強烈だ。



冴刃明
●得意技
・キャプチュード
[illegible]



◀裏アキレス腱固めで関節技もアピール。

©HUMAN

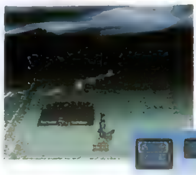
"織田信長"の人生を描いた本格戦国SLGが登場!
RPGの要素もあってとっても楽しいぞ

信長疾風記〜煌〜

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	BPS	対応周辺機器	なし
発売日	4月予定		

尾張と美濃を平定して新たな歴史を紡ぎだせ

▶信長が話をしているのは、後に豊臣秀吉となる木下藤吉郎だ。



◀尾張、美濃国内の移動は、フィールドでの移動がメインなのだ。

▶視点変更で"部隊視点"にすると、狭い範囲だけを重点的に見れるぞ。

歴史的な観点から"信長"を題材にしたSLGは数多く発売されているが、この作品は今までのSLGとはひと味違う。合戦と合戦の間がRPG形式で展開し、町から町へ旅をしたり、様々な情報を集めていかなければならないのだ。またゲームの中心となる合戦シーンでは、戦場や軍勢は3Dポリゴンで表示されるぞ。そのために山岳地帯や森林部などの戦場では、「敵軍勢が見えづらい」といった状況なども生まれてくるのだ。しかも、味方部隊の指揮は伝令を各部隊に出すことによって行うので、各部隊を一斉に動かすことはできない。今までのSLG以上に冷静で、的確な戦況判断が必要になってくるぞ。

▶ターン終了後に、合戦の戦況に合わせて各部隊への指令を変えなければならない。

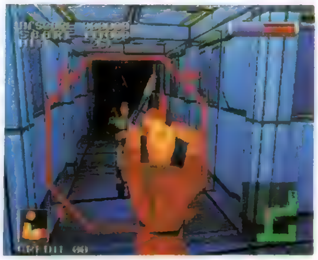
"左手に銃を持つ不死身の男"コブラがついにPS化されるぞ!
キミはクリスタルボーイを倒すことができるか!?

コブラ・ザ・サイコガン

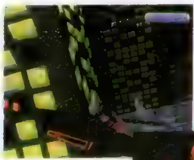
ジャンル	3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	5月24日予定		

サイコガンとマグナムを駆使して、突き進め!

世界的にも高い評価を受けてスーパージャンプに好評連載中の「コブラ・ザ・サイコガン」が、PSで3DSTGとなって登場するぞ! 全5章、20ステージからなる壮大なストーリーは原作ファンならずとも必見の出来映えだ。ゲームシステムは基本的には3DSTGだが、ステージによっては、飛行機などに乗って戦うような強制スクロール方式をとっていたりと、多彩なアクションが楽しめるのだ。肝心のストーリーは、秘宝「ナイルの涙」を盗み出そうとニューヨーク美術館に潜入したコブラが、強敵"ジプシードック"と館内で遭遇してしまった…という第1章から始り、巨大な城「サンドキャッスル」や、様々なワナが仕掛けられた「遺跡」などなど、戦いの舞台を二転三転させながら息つく暇もなく進んでいくのだ。コブラの相棒のレディーはもちろん登場するし、最終章では、コブラとは因縁のライバルである"クリスタルボーイ"との戦いが待っているぞ!



▲これが基本画面。サイコガンで敵を倒せ!



◀戦闘ヘリを操っての戦闘は、スピィーディな強制スクロールで進む。

▶原作もCGで描かれている「コブラ」。グラフィックは当然キレイだ。

あの「プップクプー」の第2弾がいよいよやってくる
今回は、前作ではオマケ的扱いだった"ツール"がメインなのだ!

スタジオP(仮)

ジャンル	ETC	価格	¥5,800(予価)
メーカー	アジェンダ	対応周辺機器	メモリーカード(1〜15ブロック) マウス、マルチタップ、ネジコン
発売日	7月5日予定		

音楽と映像だけじゃないなんとツボまで作れるぞ

前作「動画でパズルだ! プップクプー」で好評だったツールをメインにした「スタジオP」。もちろん、ツールは以前よりも遙かにパワーアップしていて、より快適に、より本格的にグラフィックや音楽が創作できるようになったのだ。また他にもパズルゲームも入っているし、ろくろを回してポリゴン粘土から壺を作れるモードもあり、今までにはなかった楽しみが満載なのだ。

▲前作のキャラは今回も健在。左側が"ゴンザレス・三郎太"、右が"モンザレス・仁五郎"。

「生まれ変わる力」をテーマにしたちょっぴり不思議なゲームだ

TIZ
〜Tokyo Insect Zoo〜

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ゼネラル・エンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	3月22日予定		

独特な会話のテンポとシステムが楽しいぞ

主人公・リョウは不思議な少女の力によってカブトムシにメタモルフォーゼさせられて、昆虫たちの楽園"TIZ"に紛れ込んでしまった…。そんなストーリーで始まるこのゲームは、とってもファンタジックなのだ。草原や砂漠、森などを旅し、リョウは様々な昆虫たちと出会っていく。一体何の為にリョウはここに呼ばれたのか? それはキミ自身が解き明かすのだ。

▲ゲーム中はメッセージは一切表示されず、アニメのように音声だけが流れるのだ。

「イカサマなし」の思考ルーチンを持った麻雀ゲームがやってくる!

麻雀上手
〜麻雀がうまくなる〜

ジャンル	TBL	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

上級者だけでなく、初心者でも楽しめるのだ

対戦ACTでは大御所のカプコンから、本格的な麻雀ゲームが登場する。思考ルーチンは人間の打ち方を考えて作られていて、麻雀ゲームにありがちなイカサマは一切なくなっている。また、遊べるモードは「フリー対局」や麻雀大会の統一王者を目指す「タイトル戦モード」、ライバルたちとの戦いや交流を描いた「シナリオモード」などが用意されているぞ。

▲登場するCOMキャラは全16人。いずれ劣らぬ個性派ぞろいだぞ。

©1996 argent ©1996 GE ©1996 BPS ©CAPCOM ©TAKARA 1996

LOOK INFORMATION

女性ファン待望のSLG プレイステーションに登場!

アンジェリーク・リモージュ
名門スモルニィ女学院の2年生。とっても明るい性格で、元気いっぱいの女の子。

ロザリア・デ・カタルヘナ
スモルニィ女学院の2年生。成績優秀、容姿端麗で大貴族出身のまさにお嬢様。

女王の座と恋、あなたは手にすることができるか

ＳＦＣやＰＣ－ＦＸで熱狂的なファンを獲得した「アンジェリーク」が、ついにＰＳにも登場する。プレイヤーは主人公のアンジェリークとなって、もう一人の女王候補ロザリアと次期女王の座を争うのだ。次期女王になるには新しく生まれた惑星をロザリアよりうまく発展させればいいのだが、それには９人の守護聖にお願いして協力してもらう必要がある。彼らの協力を得るために、会話やデートを重ねて親密度を深めるのだ。その結果、守護聖との「立場を越えた恋」に落ちることもあるが、そこがこのゲームの魅力でもあるのだ。

◀守護聖と会話することで親密度を深めていく。守護聖へのお願いは惑星の育成のほかに、相手の惑星の発展を妨害することもできる。

◀女王様になるために、惑星に住む人々の要望を聞きながら発展させよう。

守護聖サマの協力が大事

守護聖は、それぞれ「誇り」などの特有の力を持っている。その力を発揮してもらい、人々の要望に応えることで惑星を発展させるのだ。

司る力	名前	送る力
光	ジュリアス	誇り
闇	クラヴィス	安らぎ
風	ランディ	勇気
水	リュミエール	優しさ
炎	オスカー	強さ
緑	マルセル	豊かさ
鋼	ゼフェル	器用さ
夢	オリヴィエ	美しさ
地	ルヴァ	知恵

アンジェリークSpecial

ジャンル	SLG	価格	¥7,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	3月29日		

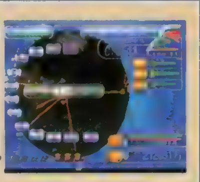
春は光栄の季節!続々登場する最新作

上で紹介している「アンジェリーク」のほかにも、光栄からは続々と新作が発売される。いずれもじっくりと腰をすえて楽しむことができるソフトばかりだ。これからは、受験も終わり思う存分ゲームをするぞ、という人も多いはず。そういう人たちにもここで紹介する３本はおススメだ。ＲＰＧやＳＬＧ好きの人なら絶対満足できるハズだ。

エアーマネジメント'96

ジャンル	SLG	価格	¥8,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日		

航空会社の社長になり、全世界の空を結ぶネットワークの完成をめざすＳＬＧ。航空機は全てポリゴンで再現。



三國志英傑伝

ジャンル	RPG	価格	¥8,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月22日		

劉備玄徳となり三国志の歴史が体験できるＲＰＧ。ゲーム中の選択次第では、オリジナルストーリーにもなる。

信長の野望　天翔記

ジャンル	SLG	価格	¥9,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	3月29日		

「信長」シリーズの最新作。戦国武将となり、全74カ国の統一をめざす。歴史イベントが大幅に増えているぞ。

 ©KOEI／日光江戸村／ジャングル

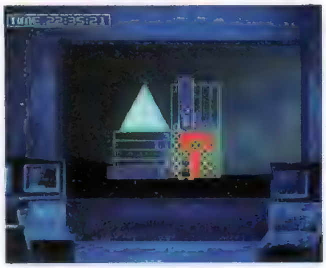
今までのロジックパズルとはひと味違う面白さがあるぞ

NuPa
～ぬうぱ～

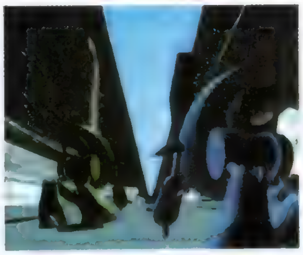
ジャンル	PZG	価格	¥4,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日予定		マウス

操作性も抜群だからストレスなくプレイできる

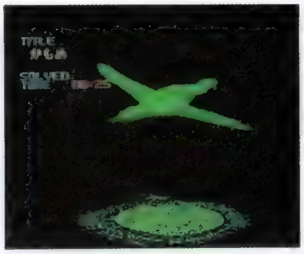
「NuPa」はロジックパズルにストーリー性をプラスした新しいタイプのPZGだ。プレイヤーはアンディとベチアとなって水の惑星で見つけた結晶を解析しなければならないのだが、この解析がパズルを解くことになっているのだ。この結晶に隠された謎とは一体何なのか、ロジックパズルを解いていって、それを突き止めるのだ。問題は初級から中級、上級まで300問あり、解きごたえは充分にあるぞ。



▲制限時間30分を越えるか、4回以上間違ったポイントをマークするとゲームオーバーになってしまうから注意しよう。



◀要所要所でムービーが流れる。



◀絵は完成するとポリゴンになる。

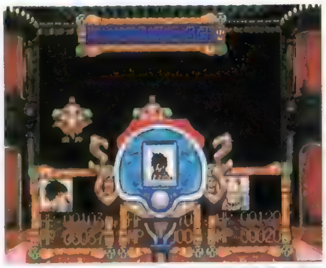
ドタバタ喜劇のようなノリが楽しいRPG、ただいま見参!

パチパチサーガ
CRFRPG

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	株式会社ティー・イー・エヌ研究所	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	4月予定		N・ASUKA

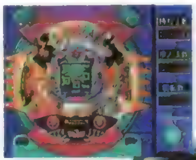
キミのツキがパチンコの世界を救う……かも!?

パチンコの世界チューリップランドを舞台にしたギャグ満載のＲＰＧ、それが「パチパチサーガ」だ。プレイヤーはこの世界に召喚された勇者としてチューリップ姫を助けなければならないのだが、そんな真面目な使命とは裏腹に全編ギャグのオンパレード！ ストーリーだけでも笑えてしまうのだ。また、パチンコの世界らしく、お金は銀玉だし、戦闘システムにはスロットの要素が盛り込まれているぞ。



▲戦闘ではスロットで出たキャラが攻撃できる。しかも攻撃の成否もスロットで決定されるのだ。

◀勇者もぜんぜん勇者らしくないぞ。



◀お金の代わりの銀玉は、もちろんパチンコで稼ぐこともできる。

▶ここが物語の最初の舞台となる商業の都市・テペラテペラだ。

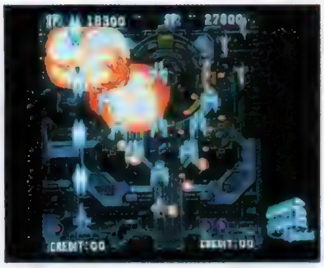
マルチエンディングを採用した縦スクロールＳＴＧがＰＳに登場
ルートも分岐していくから何度でも楽しめるぞ

ソニックウィングススペシャル

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	メディアクエスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月予定		

デモグラフィックは美しいＣＧで魅せてくれるぞ

ネオジオ版で好評を得たＳＴＧ、「ソニックウィングス」がついにＰＳにやってくる。ただし、単なる移植ではなく、「３」を基本にして、さらに前２作のステージを加えたり、隠れキャラを入れたりするなど新しい要素を盛り込んだオリジナル作なのだ。また、通常のゲームモードのほかに、タイムアタックモードもついているから、友達とスコアを競い合うのも面白いぞ。



▲タイムアタックには、ボスとだけ戦っていく「ボス戦モード」など３つのモードがある。

あの『卒業』が今度はなんとＡＶＧになって帰ってきた
しかも『Ｉ』、『Ⅱ』のキャラたちが総登場するぞ!

卒業～クロスワールド

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

２人のオリジナルキャラもチェックしておこう

育成ＳＬＧでおなじみの「卒業」がＡＶＧになってＰＳに登場する。今回はプレイヤーは教師ではなく、高校生となって、彼女たちと同じ時を過ごすことになる。そして「空を飛びたい」という夢をなんとかして実現するのだ。彼女たちはそんなプレイヤーに興味を持って、協力してくれるかもしれない。その夢がかなった時、キミの隣には一体誰がいるのだろうか？

▲彼女たちはキミの対応次第でいろんな表情を見せてくれる。やっぱり笑顔が一番だよね。

これは子供だけでなく、大人も楽しめるテーブルゲームだ

アテナの家庭盤
～ファミリーゲームス～

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	アテナ	対応周辺機器	マルチタップ
発売日	3月8日予定		

５種類のボードゲームが遊べてお買い得だぞ

このゲームには「バンガース」、「リバーシ」、「コピット」、「ロケットゲーム」、「キングダイヤ」の５種類のボードゲームが収録されている。どれもそれほど派手なゲームではないが、ルールはとっても簡単だし、けっこう奥も深いので、ついついはまってしまう面白さがある。また登場するキャラたちも個性的で、ただセリフを聞いてるだけでも楽しいぞ。

▲マルチタップに対応しているから、友達を集めてプレイすればさらに面白くなるぞ。

©1996 株式会社ティー・イー・エヌ研究所／株式会社徳間書店／有限会社物語環境開発 ©1996 VIDEO SYSTEM ©Athena／はなやま玩具(株) 1996 ©1996 TOMY
©1995, 1996 M2／SOFIX／イースリースタッフ イースリースタッフは株式会社ハーティロビンの商標です。

電撃 RANKING STATION EX ランキングステーションEX

1月1日〜1月31日

ソフト売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	3	闘神伝2	タカラ	対戦ACT	5536
2	—	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	S・RPG	5356
3	2	ストリートファイターZERO	カプコン	対戦ACT	4043
4	1	リッジレーサーレボリューション	ナムコ	RCG	3038
5	—	ポリスノーツ	コナミ	AVG	2343
6	—	サイドワインダー	アスミック	STG	1287
7	10	ときめきメモリアル ~forever with you~	コナミ	SLG	1236
8	6	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～	SCE	RPG	1004
9	9	テーマパーク	EAV	SLG	978
10	5	幻想水滸伝	コナミ	RPG	824
11	7	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	ETC	798
12	11	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	STG・AVG	772
13	4	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	SLG	721
14	19	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	SPG	618
15	12	Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	AVG	592
16	15	A.IV. EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	SLG	566
17	17	NBAパワーダンカーズ	コナミ	SPG	540
18	8	CARNAGEHEART (カルネージハート)	アートディンク	SLG	515
19	13	鉄拳	ナムコ	対戦ACT	489
20	—	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	SLG	463

発売日からあまり日が経っていないのに、「第4次〜」が2位に食い込んだのは凄い！　集計締め切り日があと3日ずれていたら1位だったんじゃないかな？　評判とは裏腹（笑）に売れ続けている「ビヨビヨ」にも注目。

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	3	鉄拳2	ナムコ	対戦ACT	8246
2	11	ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	6365
3	14	アドヴァンストV.G.	TGL	対戦ACT	5013
4	7	プリンセスメーカー3	SCE	SLG	4716
5	4	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	STG	3430
6	13	卒業～クロスワールド～	イースリースタッフ/SOFIX	AVG	3133
7	15	アークザラッド2	SCE	RPG	2638
8	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	対戦ACT	2539
9	—	あすか120%スペシャル BURNING Fest.	ファミリーソフト	対戦ACT	2473
10	8	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	STG	2407
11	—	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	対戦ACT	2341
12	10	天地無用! 魎皇鬼	エクシング エンタテイメント	AVG	2275
13	18	Noël（ノエル）	パイオニアLDC	ETC	2242
14	9	スナッチャー	コナミ	AVG	2077
15	—	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	2012
16	17	バイオハザード	カプコン	ETC	1913
17	20	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	AVG	1814
18	12	ナムコミュージアムVOL.2（ボリュームコントローラ付）	ナムコ	ETC	1781
19	—	メルティランサー	ブレイズ	SLG	1682
20	—	るろうに剣心（仮）	SCE	未定	1616

まだどんなジャンルになるかも分かっていないのに、いきなり20位初登場の「るろうに剣心」。SNKの2タイトルも凄い勢いだ。今月号の「ときめき〜プライベート〜」の記事が、この2位のタイトルを押し上げるか!?

読者人気TOP10

1位　ときめきメモリアル ~forever with you~
2位　ウィザーズハーモニー
3位　リッジレーサーレボリューション
4位　ストリートファイターZERO
5位　幻想水滸伝
6位　闘神伝2
7位　第4次スーパーロボット大戦S
8位　鉄拳
9位　ポリスノーツ
10位　ツインビー対戦ぱずるだま

ランキングチェック!!

常に売れ続ける「A.IV.」シリーズの人気は凄い。ソフトランキングが始まって1年になろうとしているが、「A.IV.」の文字がなかったことがないほどだ。そして「鉄拳」。「鉄拳2」の人気もさることながら、旧作がいまだに売れ続けているというのは驚異的だ。左の「読者人気TOP10」を見ると、10位の『ぱずるだま』以外はすべて「売り上げTOP20」にランクインしている。これを見れば「鉄拳」が売れ続けるのも頷ける。しかし「読者人気」の方には、「A.IV.」はない。ちなみに40位以内にも姿を見せていないのだ。今後のアートディンクのタイトルが気になるところ。18位の「カルネージハート」も、パソコン通信などでは人気が高いしね。あと興味を惹くのがランク外の『太陽のしっぽ』。いったいどんなゲームになるんだろう？

そうそう、どんなゲームかといえば「るろうに剣心」だね。RPGじゃないだろうしなぁ……。今後の情報に期待しよう！

※「電撃ランキングステーションEX」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

特別企画! Nifty-Serve '95年度年間ランキングTOP30

今回は、特別に大手パソコン通信ネットのニフティ・サーブの協力を得て、コンシューマーゲームの年間ランキングTOP30をお贈りする。PSだけに限ったランキングではないが、かなりの数をPSが占めているところに注目してほしい。また、各ゲームに対するコメントは同ネットの方々に書いてもらったものだぞ。もっと詳しく内容を知りたい人は、ジャンプコード「go fcgamer」のゲーマーズフォーラムまで。

順位	タイトル	メーカー	機種	コメント
1	タクティクスオウガ	クエスト	SFC	1位に選ばれたのは「タクティクスオウガ」でした。文字通り戦術重視のこのゲームで徹夜をした人も多いのでは?
2	ときめきメモリアル ~forever with you~	コナミ	PS	ここまで面白ければ、この順位も納得でしょう。某写真週刊誌でも、「ときメモ」現象が特集されていましたよね。
3	ドラゴンクエストVI 幻の大地	エニックス	SFC	業界注目の話題ソフトは3位になりました。遊び尽くすまでには結構な時間がかかるでしょう。今までの集大成ですね。
4	第4次スーパーロボット大戦	バンプレスト	SFC	熱いバトルを繰り広げるスーパーロボットたち! 10代から30代までファン層が広いのが特徴。カラオケモードが濃い!
5	パンツァードラグーン	セガ	SS	SS初のランクインはこのソフト。綺麗なグラフィックに魅了された人も多いと思います。続編も気になる存在ですね。
6	バーチャファイター2	セガ	SS	このゲームのためにSSを買った人も多いのでは? 1人で技を極めるのもよし、大勢でわいわい楽しむのもよし。
7	クロノトリガー	スクウェア	SFC	豪華なスタッフによって制作されたゲーム。色々と目新しい趣向があり、一風変わったゲームでしたね。
8	レイヤーセクション	タイトー	SS	アーケードゲームから名前を変えて移植。綺麗なグラフィックと熱い弾避けが最高の縦スクロールシューティング。
9	エースコンバット	ナムコ	PS	オープニングムービーのカッコ良さの虜になった人も多いはず。英語で繰り広げられる無線交信も雰囲気バッチリですね。
10	KING'S FIELD II	フロム・ソフト・ウェア	PS	根強い人気を誇るゲーム。遊んでいて酔った人もいます(笑)。回を重ねるごとに凄くなるグラフィックは要チェック。
11	リッジレーサーレボリューション	ナムコ	PS	1秒を縮めるために、パッドを握って夜明けを迎えた人も多いでしょう。隠し車をゲットするのに燃えたのでは?
12	鉄拳	ナムコ	PS	アーケードからの強烈とも言える改良に驚いた人も多いはず。今度出る「鉄拳2」は、再び大ブレイクを巻き起こすのか?
13	ダービースタリオン3	アスキー	SFC	お馴染みの競走馬育成ゲーム。自分が丹精込めて育てた馬がレースに勝ったときの感動は、言葉じゃ表現できません。
14	魔法騎士レイアース	セガ	SS	TV版「レイアース」をA・RPG化。とにかくよく喋るし、原作を知らない人でもOK。絵日記システムがとても良い。
15	エストポリス伝記II	タイトー	SFC	隠れた名作と言うのでしょうか。魅力的なストーリーが印象的なソフトです。主婦層に人気が高いとの噂も一部でアリ。
16	アクアノートの休日	アートディンク	PS	独特の世界観に魅了された人も多いと思います。新しい「環境ゲーム」のジャンルを知らしめた作品。個人的にも大好き。
17	LAST GLADIATORS	KAZE	SS	雰囲気バッチリのピンボールゲーム。ピンボールをまったく遊んだことのない人でも遊べます。音楽もポイント高し。
18	エイリアンソルジャー	セガ	MD	MDの底力が発揮された傑作ソフト。見た目のインパクトも世界観も最高。パッドを握る指にもリキが入る!
19	不思議のダンジョン2 風来のシレン	チュンソフト	SFC	何回遊んでも楽しめるゲーム。ツボを心得ている作りはさすがチュンソフト。あなたはどんな死に方でした(笑)?
20	海腹川背	TNN	SFC	主人公「海腹川背」さんが自在に伸びるワイヤーを使って、フィールドの出口を探すアクション。おたまじゃくしが圧巻。
21	真・女神転生デビルサマナー	アトラス	SS	御存知「メガテン」シリーズの最新作。完成されたシステム、話の奥深さは天下一品。今日も仲魔を作って夜が更ける。
22	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	SS	SSの年末兵器。見事な移植でファンを唸らせたソフト。こんなゲームを家庭で楽しめる時代がくるとは誰が予想した?
23	闘神伝	タカラ	PS	「側転」の要素が加わったタカラの格闘ゲーム。ソフィアとラングーの対戦前の挑発は一見の価値あり(笑)。
24	アンジェリークSpecial	NEC HE	PC-FX	女性が女性のために作ったソフト。登場キャラの魅力に、顔を真っ赤にしながらプレイした女性ユーザーも多いのでは?
25	CARNAGEHEART (カルネージハート)	アートディンク	PS	OKEのプログラムに頭を悩ませている人も多いことでしょう。この面白さは経験してみないと分からないでしょうね。
26	機動戦士ガンダム	バンダイ	SS	制作者の気合いの入れ方が無条件で伝わってくるソフト。ムービーも演出もツボを心得ているソフト。
27	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	SFC	オープニングで流れる歌に度肝を抜かれたゲーム。「DQVI」の勢いにも負けずにユーザーの心を掴んだのに驚いた人も?
28	コミックスゾーン	セガ	MD	独特の世界観。吹き出しの台詞や、敵の出現などに面白い演出がしてあります。アクションが好きなら気に入るのでは?
29	あすか120%マキシマ BURNING Fest.	NECアベニュー	PC-E	必殺技相殺システムにより、対戦が熱い! 簡単な必殺技コマンドで、格闘初心者でも楽しく遊べる美少女対戦格闘ゲーム。
30	フロントミッション	スクウェア	SFC	強いヴァンツァーを作りたくても、デザインがイマイチになって頭を悩ませた経験はありませんか(笑)?

※協力:Nifty-Serveゲーマーズフォーラム　SYSOP:SD100553:亜蓮さん

PSソフトデータベース

遂に! 200タイトル目前なのだ!!

発売ラッシュ継続中! 店頭チェックは欠かせないぞ

いよいよ次号電撃プレイステーション増刊号はF2、格闘特集第2弾なのだ! リストをチェックして、その日に備えよ。

94年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5.800	RPG	女の子が主役の3DSTG
3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥5.800	STG	アーケードからの2本組
3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5.800	ETC	不思議な魅力の玉転がし
3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5.800	TBL	孫悟空と打つ本格麻雀
3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5.800	RCG	PSの代表作的なRCG
3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6.000	TBL	登場キャラがポリゴン
3日	熱血親子	テクノソフト	¥6.950	ACT	キャラが熱(苦し)い
3日	A.IV. EVOLUTION	アートディンク	¥7.800	SLG	本格都市開発SLG
3日	A.IV. 発売記念限定セット	アートディンク	¥10.800	SLG	プレミアものの初期限定版
9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5.800	PZG	ツインビーキャラ総出演
9日	[illegible]	フォーラム	¥6.800	ETC	マンガとパチスロの合体
16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5.400	RCG	ファンタジックなRCG
16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6.300	RPG	PS初の3DRPG
22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥5.800	PZG	対戦が熱い立体落ちモノ
22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5.800	SPG	おかしな実況中継つき
22日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	¥5.800	ETC	コミカルなデジコミ
22日	柿木将棋	アスキー	¥7.800	TBL	初心者向けの親切設計
22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7.800	対戦ACT	アイデア満載の異色格闘

95年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	闘神伝	タカラ	¥5.800	対戦ACT	必殺技システム搭載
20日	ゴズミクルーズ~for the locked up planet~	ネオレックス	¥6.800	RCG	空飛ぶ異色のRCG
27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4.800	RPG	本格SFのA・RPG
27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5.800	STG・ADV	オープニングCGが秀逸
27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5.800	STG	ミニゲームはナシ
27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6.800	STG	激辛STGの決定版
27日	MYST	ソフトバンク	¥7.800	AVG	[illegible]

95年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5.800	PZG	対戦モードもついてるぞ

95年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
24日	上海 万里の長城	SCE	¥4.800	PZG	[illegible]PZGの決定版
24日	アイドル雀士スーチーパイ Limited	ジャレコ	¥7.800	TBL	PSだけのアレンジ版
24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7.800	PZG	マウス、パッドがセット
31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5.800	A・PZG	音声の演出がニクい
31日	スターブレードα	ナムコ	¥5.800	STG	アーケードを凌ぐ出来
31日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	¥5.800	対戦ACT	年間売り上げNO.1!
31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5.800	ETC	実在の人気台が登場
31日	球転界	テクノソフト	¥6.950	ETC	多彩な演出が魅力

95年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
14日	パチ夫くん~パチンコランド大冒険~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6.800	ETC	パチンコ玉の視点もアリ
21日	金沢将棋'95	セタ	¥7.900	TBL	日本将棋連盟のお墨付き
28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5.800	ACT	壮快感抜群の正統派
28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5.800	ACT	浮遊感が気持ちいい
28日	MiSSLAND	アルトロン	¥5.800	TBL	ポリゴン立体間違い探し
28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6.800	A・PZG	PSオリジナル面が充実

95年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5.800	TBL	Macからの異色作品
26日	悟空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5.800	対戦ACT	実写取り込み格闘ACT
26日	へべれけステーション ポピッと	サンソフト	¥5.800	PZG	2つのルールで楽しめる
26日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥6.800	TBL	意外と手強い本格派

95年6月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8.900	TBL	4種のゲームが楽しめる
16日	ユニバーサル バーチャ パチスロ~必勝攻略法~	マップジャパン	¥6.800	ETC	シミュレートがリアル
23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6.800	ACT	原作を損なわない出来映え
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6.800	SLG	データベースも収録
23日	Falcata~アストラン・パーダの紋章~	ガスト	¥6.800	SLG	4人同時プレイも可能
30日	アークザラッド	SCE	¥5.800	S・RPG	サクサク進む秀作
30日	エースコンバット	ナムコ	¥5.800	STG	2P対戦も可能なのだ
30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6.800	ETC	心が安まる不思議な一本

95年7月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
7日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥3.980	PZG	導火線連鎖型のPZG
7日	動画でパズルだ! ププクプー	アジェンダ	¥5.800	PZG	動画ツール付き
7日	麻雀[illegible]島	アスキー	¥7.800	TBL	歴史上の人物と打てるぞ
14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5.800	SPG	練習モードが追加された
21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5.800	SPG	選手はすべて実名
21日	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	¥6.300	RPG	前作より絵がキレイ
21日	サイバーウォー	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥8.800	ETC	10種のゲームが楽しめる
28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5.800	対戦ACT	キャラを育てられる
28日	PHILOSOMA	SCE	¥5.800	STG	美麗なCGがウリ
28日	ナイトストライカー	ビング	¥6.400	STG	エンディングはマルチ

95年8月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4.900	ETC	AVG+ミニゲーム集
11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5.800	SPG	視点は全部で7種類
11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6.800	対戦ACT	映画版の実写取り込み
11日	3×3EYES ~吸精公主~	エクシングエンタテイメント	¥7.800	AVG	アニメシーンは超美麗
25日	Zero Divide	ズーム	¥5.800	対戦ACT	ロボットポリゴン格闘
25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥6.800	STG	速度はややゆっくりめ

95年9月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4.900	PZG	問題も作成できる
8日	永世名人	コナミ	¥5.300	TBL	本格派の将棋です
8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5.800	SPG	減量などがリアル
15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4.900	ETC	4つの物語を収録
15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6.800	SLG	50人以上の武将が登場
22日	EXECTOR(エグゼクター)	アークシステムワークス	¥5.300	STG	フィールドがフルポリゴン
22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5.800	SPG	キャラが作成できる
22日	メタルジャケット	ソラン	¥5.800	SLG	通信対戦がアツイ
22日	RAYMAN	UBIソフト	¥5.800	ACT	超辛口の横型ACT
29日	キングオブボウリング	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5.800	SPG	PSで唯一のボーリング
29日	Jリーグサッカープライムゴール EX	ナムコ	¥5.800	SPG	選べるモードは6種類
29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5.800	SPG	選手の動きがリアル
29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5.800	STG	2本セットでお買い得
29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5.800	ACT	ステージが豊富
29日	対局将棋[極]	ログ	¥6.800	TBL	COM将棋史上最強
29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	¥6.800	SLG	完成度の高い一本
29日	三國志IV	光栄	¥10.800	SLG	武将を作ることも可能
29日	EMITバリューセット	光栄	¥15.800	ETC	英語の勉強にもなるぞ

95年10月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
13日	[illegible]	SCE	¥5.800	RPG	物語の舞台は違う惑星
13日	The鬼退治~目指せ 二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5.800	TBL	昔話でボードゲーム
13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5.800	STG	海外生まれの3DSTG
13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5.800	SPG	32国のチームが登場
13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト	¥6.800	PZG	3種のゲームを収録
13日	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6.800	SLG	登場する女の子は全14人
13日	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9.800	SLG	マウスとパッド付き
20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5.800	対戦ACT	チームバトルもできる
20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	¥6.800	ACT	懐かしのLDG 2本組
27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5.800	S・RPG	育成要素を持つSLG
27日	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5.800	SLG	エンディングが多彩
27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5.800	AVG	展開はリアルタイム

95年11月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5.800	SLG	3体のロボを操るのだ
3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーンへ~	SCE	¥5.800	RPG	戦闘のアングルが斬新
3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6.500	TBL	キャラがよくしゃべる
10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5.800	STG	武器や演出がド派手
10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5.800	対戦ACT	格闘だが魔法も使える
17日	NIGHTHEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビジョン	¥5.800	AVG	TV版の謎も見えてくる
17日	サラブレッドブリーダーII PLUS	ヘクト	¥6.200	SLG	データベースも超充実
17日	戦略将棋	EAV	¥6.800	TBL	COMの戦法を指定できる
22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5.800	STG	SFっぽい設定
22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5.800	ETC	6つのゲームを収録
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5.800	SPG	分割画面で対戦できる
22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6.800	TBL	思考時間が超短い!
22日	A.IV. EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6.800	SLG	5カ国から舞台を選択
22日	STRIKER~ワールドカッププレミアムステージ~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6.800	SPG	視点は7種、変更できる
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6.800	AVG	パソコンからの移植作品

95年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	[illegible]	翔泳社	¥[illegible].300	PZG	単純だが奥が深い
1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥[illegible].800	SLG	実在の兵器が登場する
1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5.800	ACT・STG	3D形式の対戦モノ
1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7.900	SPG	コースは270もあるのだ
1日	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥8.800	AVG	ホラーっぽい作りのAVG
3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5.800	RCG	通信対戦もできる!
8日	オセロワールドII 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5.800	TBL	オセロを突き詰めた一本

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	ほのぼのした物語
8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	TV番組形式
8日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	マクロ作成型のSLG
8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	女流棋士が実写で登場
15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	オマケモードが充実
15日	祇園花	日本物産	¥5,800	TBL	PS初の花札
15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	馬主の視点で楽しめる
15日	鉄道王'96~いくぜ億万長者~	アトラス	¥5,800	TBL	多人数で楽しめる
15日	爆笑オールスター吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	吉本の笑いがゲームに
15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	仲間はなんと108人
15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	リュウを倒すのが目的
22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	季節別の4本の話がある
22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	3D視点があるぞ
22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	NBAの選手、全員登場
22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800	ACT	ドラチックな展開
22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	かなり忠実な移植作
22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	AVG	高次元のCGがウリ
22日	NINKU—忍空—	トミー	¥5,800	対戦ACT	バトルの演出は原作通り
22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	RPGの要素もある
22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	RPG	近未来の東京が舞台
29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	キャラを選べる育成型
29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	3つのゲームを収録
29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	映画の映像を取り込み
29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG・AVG	新要素が盛りだくさん
29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	有名人のデータも収録
29日	超兄貴~究極無敵銀河最強男~	メサイヤ	¥5,800	STG	今度は実写の兄貴が登場
29日	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	コテコテの関西STG
29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	遊園地作成SLG
29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	ゲームモードが豊富
29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	キャラが11人に増えた
29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	PS初のガンSTG
29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	調教師が大切な要素だ
29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	専用ガン付き
96年1月発売のソフト					
1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	トレーニングが充実
13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	A・PZG	対戦が面白い
13日	厄[YAKU]~友情談疑~	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	暗い雰囲気は独特
13日	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800	対戦ACT	ロボット同士の3D格闘
13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	競馬予想型ソフト
13日	アジャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	視点は3D形式
13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	海外からのホバーRCG
19日	「占都物語」その1	東北新社	¥5,800	ETC	占いの種類が豊富
19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	原作の雰囲気はそのまま
19日	フローティングランナー~7つの水晶の物語(仮)~	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT	使える武器は全7種類
19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	海釣りとバス釣りを収録
19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	超大物AVG
26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	レスラーは全撮り込み
26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	STG	全方向へ移動可能
26日	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~	メディアクエスト	¥6,800	ETC	CGはとてもキレイ
26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	水滸伝のキャラが登場
26日	SIDEWINDER サイドワインダー	アスミック	¥5,800	STG	辛口の3DSTG.
26日	STAHLFEDER~鉄甲飛空団~	サントス	¥5,800	STG	自機は4機から選べる
26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	S・RPG	OPデモがスゴい!
26日	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	新感覚のロジックPZG
31日	[illegible]	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	大勢できるボードゲーム
96年2月発売のソフト					
2日	[illegible]	バップ	¥5,800	TBL	囲碁モノの極めつけ
2日	アルナムの牙~獣族十二神徒伝説~	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	人間ドラマに注目
9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	6タイトルを収録
9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	専用コントローラ付き
9日	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCEインターナショナル	¥5,800	RCG	車を破壊する過激レース
9日	ポリスノーツ~プライベートコレクション~	コナミ	¥2,980	ETC	CGなどが楽しめる
9日	デスマスク	バンダイ・インターナショナル電脳工場	¥7,800	AVG	実写撮り込みの本格派
16日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A・PZG	名作がリメイクで復活
16日	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800	STG	過激なタクシーSTG
16日	ヴィークル・キャヴァリアー	ヴァンガード	¥5,800	ACT	2本レバーで操作する
16日	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	パソコンからの移植作
16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	いわずと知れた名作
16日	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	SLG	リアルタイム進行SLG
16日	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800	SPG	4つのモードが選べる
16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	「友情」がテーマ
16日	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	ETC	ポリゴンで動物を作ろう
23日	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	全米プロゴルフ協会公認
23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	登場ドライバーは全29名
23日	ブロキッズ	アテナ	¥5,800	ACT	3Dブロック崩し!!
23日	ブロキッズDXパック	アテナ	¥6,800	ACT	コントローラー同梱
23日	太閤立志伝II	光栄	¥7,800	S・RPG	藤吉郎の人生を追える
23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	難度は高めなのだ
23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	アメコミっぽいデザイン
29日	ハイパークレイジークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	幻の7面を目指せ

PS・対戦・ACTリスト

94年発売の対戦ACT

12月[illegible]	[illegible]	ポリグラム	¥7,800
アニメ調のキャラと実写のキャラが戦う異色作、魔法やアイテムの要素も加えられている。			

95年発売の対戦ACT

1月1日	闘神伝	タカラ	¥5,800
ポリゴンで描かれた8人の戦士を操る、3D格闘。遠方攻撃など、新要素が多い意欲作だ。			
3月31日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	¥5,800
アーケードから移植され、PSで爆発的ヒットを放った3Dポリゴン格闘。ボスキャラも使えるのもウリ。			
5月26日	悟空伝説—MAGIC BEAST WARRIORS—	アルュメ	¥5,800
キャラクターは着ぐるみの取り込みなので少し見劣りするが、必殺技、連続技ともシッカリした作りなのだ。			
7月28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800
人気コミックのキャラを使えるのがうれしい。使えるキャラは27人で、それ以外にもキャラが作れる。			
8月11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥5,800
ハリウッド映画からの実写取り込みによるキャラクターが話題を呼んだ異色作			
8月25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800
メカモノの3Dポリゴン格闘。ロボットは体型の制約がないため、個性豊かなキャラが数多く登場する。			
10月20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800
アーケードからのアレンジ移植作。キャンセルから必殺技など格ゲーマニア向けの要素がギッシリなのだ。			
11月10日	負けるな魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800
ギャルゲーと思われ勝ちだが、キャンセルやコンボなど、格ゲーのツボは押さえられた一本だ。			
12月15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800
"サイボーグ"となり、伝説の格闘家"リュウ"を倒しにいく、という異色の設定。スト2のデータベース付き。			
12月22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800
『ストII』シリーズ最新作。必殺技、スーパーコンボなどの出来は、格ゲーファンなら絶対チェックして欲しい。			
12月22日	NINKU—忍空—	トミー	¥5,800
方向キーに割り当てられたアクションで戦う、新システム。必殺技を出すとビジュアルが切り替わるのだ。			
12月29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800
キャラが3人増えたシリーズ第2弾。『2』では秘伝必殺技に加えて、秘伝宝技という超大技が追加された。			

96年発売の対戦ACT

1月13日	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800
ロボットをメイキングして戦う変わった格闘モノ。両腕のパーツ次第で戦略は大きく変わってくるのだ。			
1月26日	水滸演武	データイースト	¥4,980
中国の長編小説「水滸伝」のキャラが大登場。特殊ガードや避け攻撃などのシステムを充実している。			
2月23日予定	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800
総勢9人の女の子が戦う2D格闘。この手のゲームのなかでもオープニングムービーは群を抜いた出来映えだぞ!			
2月下旬予定	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800
熱いキャラクターが人気の横スクACTシリーズの対戦ACT版。			
3月1日	CRITICOM—ザ・クリティカルコンバット—	ビック東海	¥5,800
キャラが成長していくシステムの3D格闘。8人の育ち方は様々ので成長を見ているだけでも楽しい。			
3月8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800
人気のセーラームーンSSがPSに登場! 真の最強戦士を決める、という興味深いバトルを展開するのだ。			
3月29日	[illegible] Fest	ファミリーソフト	¥5,800
クラブの予算のために女の子達が戦うぞ。PSでは新必殺技や新モードが新たに追加されているのだ。			
3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800
アーケードの人気の『-2』がいよいよPSに! PSオリジナルの要素もかなり盛り込まれる予定だ。			
3月下旬予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
サイドからの回り込みや、馬乗りになってからの連続攻撃など、いままでになかった要素が盛りだくさん。			
3月下旬予定	[illegible]	サンソフト	¥5,800
個性的なキャラと豪快な対戦が話題になった「GF」。対戦オプションが、かなり便利に変更されるぞ。			
3月予定	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,900
キャラはフルポリゴンの3D格闘。自ら作り出したモンスターは、戦うことによって成長させられる。			
4月下旬予定	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800
あの人気シリーズがポリゴン格闘になって復活。心眼システムなどの相手の隙をつく要素も健在だ。			
5月予定	Fighting Illusion~K-1グランプリ剛士~	エクシングエンタテイメント	¥5,800
立ち技の世界最強を決めるK-1グランプリが、PSに登場!ポリゴンかかと落としに注目!!			
春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	価格未定
SNKの人気キャラたちが全員集合! 好きなキャラクターを3人選りすぐって戦おう。サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣			
春予定	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定
シリーズ第3弾がPSにお目見え。怒ゲージや武器破壊などのオリジナル要素はもちろん健在。			
春予定	リアルバウト餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定
人気シリーズ第5弾。新要素として超必殺技が1人2つに増加、リングアウトなどがある。			
春予定	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	カプコン	¥5,800
チェーンコンボやガードキャンセル、空中必殺技などのシステムが生まれたのはこの作品が初めてなのだ。			
春予定	[illegible]	バンダイ	¥5,800
敵味方問わず3名のキャラを決めて戦う、シリーズ中でも異色のシステムになっている。			
春予定	ライズ オブ ザ ロボッツ2	アクレイムジャパン	¥5,800
そのグラフィックの美しさで話題を呼んだロボット対戦ACT第2弾。オリジナルはDOS/V版なのだ。			
夏予定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定
武器をもって戦う、未来が舞台の2D格闘。一撃必殺システムのおかげで戦闘中は一瞬も気が抜けない。			
夏予定	神竜戦記	アステック トゥーワン	価格未定
今のところ、まだ一切が謎のままの対戦ACT。どのようなかたちで登場するか楽しみなところだ。			
夏予定	X-MEN	カプコン	¥5,800
アメコミのキャラが大暴れするアーケードからの移植作。オートガードなどのシステムが超便利だぞ。			
年内予定	TEAM4 'GOMAN	[illegible]	価格未定
ACTとSLGの要素を持ったポリゴン格闘。回りの建造物を極力壊さぬように戦略的に戦おう。			
発売日未定	ZXE-D(セクシード)	バンダイ	価格未定
メモリー媒体として、ゲーム上に登場するメカのモデルが使われる。友達のメカと戦おう!			

総数+総購入金額

総数 **198**本　総購入金額 **1,235,280**円

電撃 PSから一般情報までの早耳ニュースページ

NewsStation

EVENT イベントレポート

バンタンクリエイターズフェス'95が盛大に開催されたぞ!

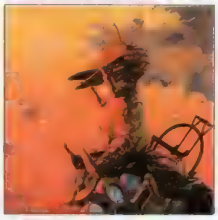
デジタルメディアクリエイターを育成しているバンタン電脳情報学院が、「バンタンクリエイターズフェス'95」と題したイベントを開催した(2月9日〜11日)。100を越える学生作品の展示の他豪華講師陣によるトーク・セッションや、渋谷BEAMでのトップクリエイターを審査員に迎えた作品プレゼンテーション、更にはデジタルサウンドコースの学生がBGMや効果音を全てリメイクしたバーチャ大会が行われたりと、実に盛大なイベントだったのだ。また、企業側から商品化の話が舞い込む作品も現れるなど、そのレベルの高さは驚くべきものであった。

▶巨大なプロジェクターを使ったトーク・セッションは大迫力。

EVENT 世界初の怪獣美術展

開田裕志氏の原画展『怪獣画廊展』全国巡回開始

3月21日から27日までの七日間、大阪近鉄百貨店上本町店にて、怪獣美術で著名な開田裕志氏の原画展『怪獣画廊展』が開催されるぞ。これは昨年7月に行われたものの数倍のスケールになる、世界初の本格怪獣美術展なのだ。



▲詳細は03-3273-2269、怪獣画廊事務局準備室まで。

CD&LD ゲーム関連からちょっと異色作まで…

國府田マリ子 ファーストライブLD Vivid(ヴィヴィッド)

昨年秋に行われた國府田マリ子さんのファーストツアーの模様を収めたLD。熱気を感じてほしい。

CDドラマ 速攻生徒会

ゲーム感覚コミックとして話題独走中の「速攻生徒会」初のCDドラマ化。豪華キャストに注目!

エンハンスドCD 地球最後の日 ホモサピエンス・サピエンス

マックのCD-ROMドライブでかければ、簡単なルーレット・ゲームが楽しめるのだ。

3月・4月のCD&LDラインナップ

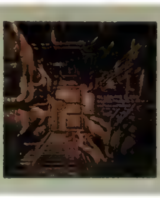
タイトル	発売元	発売日	価格	ひとこと
CDドラマ速攻生徒会	キングレコード	3月6日	¥2,800	コミックゲーメスト好評連載中のコミックのドラマCD。
Vivid	キングレコード	3月16日	¥4,900	昨年秋のファーストツアーの模様を収めた、必見のLD
ミュージック フロム イースV〜失われた砂の都ケフィン	キングレコード	3月23日	¥3,800	CD2枚組。ファルコム・レーベル久々の快作なのだ。
沈黙の艦隊	ポリグラム	3月25日	¥3,500	TBS系列3月オンエア予定のアニメスペシャルのサントラ盤
ドラゴン・フォース	ポリグラム	3月25日	¥2,800	SSで発売される話題作のサントラ。ゲーム音源も多数収録
メルティランサー	ポリグラム	3月25日	¥2,800	PSで話題を集めている美少女育成AVGのサントラ
ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	ポリグラム	4月1日	¥2,000	同名ゲームの3DO盤のサントラ。アレンジバージョンを収録
幻想水滸伝	キングレコード	4月5日	¥3,200	CD2枚組。感動さめやらぬ間に、このCDを聴くべし。
ときめき・金月真美(仮)	キングレコード	4月24日	¥3,000	現時点では内容未定。あまりにベタ展開にドッキドキだね。
メルティランサー ソングアルバム(仮)	ポリグラム	4月25日	¥3,000	イメージソングを集めたボーカル集。声優ファンも必聴なのだ
真・女神転生 デビルサマナー	ポリグラム	4月25日	価格未定	CD2枚組。完全GMものと、もう一枚は、秘密の内容
ガングリフォン	ポリグラム	4月25日	¥2,800	ゲームアーツが放つバトルシミュレーションのサントラ。重厚

▶▶▶POWERチェック!!

アレンジの本質を大切にしたい

「元曲がわからなくなるようなアレンジは、アレンジじゃないと思う。元曲あってこそのアレンジじゃないかと、僕は思うんです。でも、単純にドラムパートをのばすだけっていうのも、ね(笑)」

GMのツボを心得た気鋭のミュージシャン松前公高が放つ、「キリーク・ザ・ブラッド サウンドトラックス&リミックス」(3月21日発売/¥2,800)。GM新世紀の到来をつげる、名盤の予感。



◀「コワイ音楽」と、松前氏は笑った。

©円谷プロ

EVENT ゲームイベント情報

CSGでPS版『新FQ』の体験プレイができちゃうぞ!!

PSソフト「新フォーチュン・クエスト」をCSG新作発表会にメディアワークスが出展!! 当日会場のMWブースでは、素敵な景品が当たるスロットゲーム大会を開催。また、掲載記事を持参の方に先着でポスターをプレゼントする。開催場所と日時は以下の通り。◎東京…3月3日（日）池袋サンシャインシティ文化会館2F ◎大阪…3月10日（日）ACTホール◎名古屋…3月17日（日）名古屋国際会議場1Fイベントホール（開催時間はすべて10:00～17:00）。

CD-ROM リカちゃん大百科

「リカちゃん」の実写データベースがWIN&MACのハイブリッドで登場

そのものズバリ！「リカちゃん大百科」と名づけられたCD－ROM（Windows&Macintosh互換のハイブリッド形式）が発売されるぞ！ このタイトルだけで内容は予測できるだろうけど、日本が誇るスーパーアイドル、リカちゃんのすべてが収められたマニア必見のCD－ROMなのだ。リカちゃん開発秘話から全モデルの画像データ、リカちゃんファンクラブ会報誌「リカちゃんフレンド」まで、リカちゃんに関することならありとあらゆる情報が詰め込まれているだけでなく、秘密のお部屋も隠されているのだ。

◀リカちゃんの世界が、こんなにも奥深いものだとは！ 驚愕である。

▶発売日／3月14日
定価／¥5,500

PRODUCT ゲーム関連グッズ新発売

SONYからゲームセレクターとコードレスヘッドホンが発売

「やっぱPSにつなげるならSONYブランドの周辺機器がいいな」というSONYマニアの貴方にステキなお知らせ。ゲームセレクターとコードレスヘッドホンが、SONYから発売されたのだ。それぞれの機能はいまさら説明するまでもないだろうけど、TV1台でゲーム機は複数というヘビーユーザーには、いずれもうれしいスグレモノなのだ。

◀コードレスヘッドホンMDR-IF120K／¥8,800 ▼ゲームセレクター／¥2,500

日本ビクターからゲームセレクターとゲーム用ヘッドホンが発売

左で紹介しているSONY製品とほぼ同じ新製品が、日本ビクターから発売される。ただし、こちらのヘッドホンはワイヤレスではない。その分だけ、ゲーム用に特化したパワフルかつ臨場感あふれるサウンドで楽しませてくれるのだ。重量も100gに押さえられていて、つけていることさえ忘れてしまいそうなくらいだぞ。

▼テレビゲーム用セレクターJX-5／¥2,500 ◀テレビゲーム用ステレオヘッドホンHP-G300／¥3,500 いずれも好評発売中なのだ。

PRESENT フリーCG集のCD

アマチュアながらこのクオリティ! 脱帽!!

アマチュアを中心に、パソコン通信で活躍中の人気イラストレーター90名の作品を集めた、好評シリーズの第2弾が発売されたぞ！（定価¥3,800） これらのデータはただ鑑賞するだけでなく、ウィンドウズの壁紙としても利用可能なのだ。読者プレゼントに関しては下記参照。

◀「CG COLLECTION'95」「'96」。各2本ずつプレゼントだ!!

PRESENT 『バイオハザード』体験版

15分にキミのゲーマー魂のすべてをかけろ!!

あの『バイオハザード』の体験版を、ドドンと100名様にプレゼントするぞ！ 応募は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、「DPS／バイオ体験版」係まで。締切は3月10日とかなり迫っているので、今すぐ応募してほしい。さもなければ……（消息不明）。

◀体験版は15分間だけプレイ可能。ゲームの腕次第で、かなり進めるぞ!!

ミニ特集

ゲーマーのためのインターネット入門

最近いろんなところで耳にするインターネット。ゲーマーにとっては、魅力があるものか気になって調べてみた。すると、ゲームメーカーのHP（ホームページ）は意外と少ない。作った後もデータの更新などに人手がかかるので、明確な目的意識がないと、維持すら難しいようだ。それでも、新しもの好きの担当者ががんばっているところや、先進国アメリカのサイトなどは見応えがあり、度々訪れたくなってしまう。パソコン通信をやっている友人に聞いてみれば、ひとりくらいはアクセスできる環境を持っているかもしれない。

右に面白そうなところをあげてみたのでぜひ覗いてみよう。

おすすめのサイト&ホームページ

http://www.arcsy.co.jp	アークシステムワークスのHP。『ウィザーズ』のコーナーが超大人気。情報の更新が速い。
http://www.konami.co.jp	コナミ（日本）のHP。『ときめき』ティーンズコンテストで盛り上がりそうな気配。
http://www1.sony.co.jp/InfoPlaza/SME/PlayStation	SCE（日本）のHP。今はそれほど活発ではないが、「ネットやろうぜ」に期待大。
http://www.sepc.sony.com/SCEA	SCEA（アメリカ）のHP。色やレイアウトのセンスが抜群。残念ながら英語のみの表示。
http://www.namco.com	ナムコ（アメリカ）のHP。見ているとアメリカのゲームファンがどんなかがわかってくる。
http://www.riverhillsoft.co.jp	リバーヒルソフトのHP。まじめに取り組んでいる姿勢が伝わってくる。ソフト情報もあり。
http://www.neogeo.co.jp	SNKのHP。名前の通りネオジオ情報を中心に情報発信。人材募集なども行っていくそう。
http://www.sega.co.jp	セガ（日本）のHP。セガファンなら知りたいいろいろな情報が充実。人気も高いようだ。
http://www.nintendo.com	ニンテンドーパワー（アメリカの任天堂公認雑誌）のHP。いろんな情報が驚くほど早い。

「CG COLLECTION'95」「'96」の応募は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、「DPS／CGC」係まで。どちらか希望する方（「95」もしくは「96」）の記入を忘れずに。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 5月号は 3月30日(土)発売!!

Ⓒサンライズ

スクウェアのPS本格参入は、ゲーム業界全体を揺るがす大事件だけど、その間もPSの良質ゲームは続々と発売され続けているぞ。考えている暇などはない！ もっと電撃PSを読もう!!

増刊予告
電撃プレイステーション4月号増刊F2がPSの格闘の粋を集めて3月15日に発売決定!! 予価550円(税込)

COVER イラスト●塩山紀生
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY)、高木和雄（AR+DA)

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、藤原保、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、小林嘉久、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、風間芳子、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア、佐藤竜一郎、オフィス青空【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation4月号
1996年4月1日発行 第2巻第6号通巻14号

ⒸMedia Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

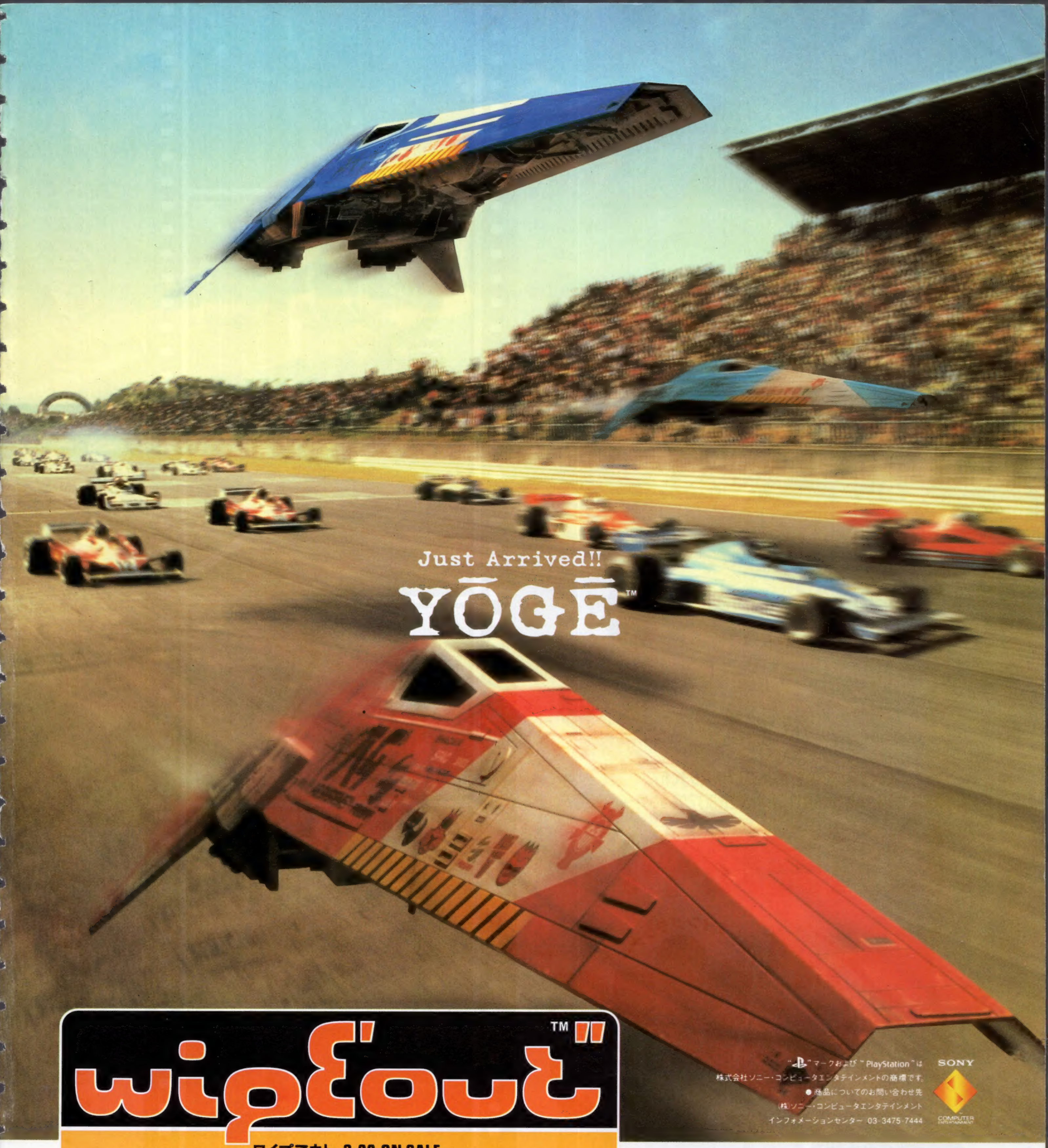
■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

あ
アークザラッド2 ……62
アジャイル ウオーリア ……119
あすか120%スペシャルBURNING Fest. ……172
アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮) ……199
アドヴァンストV.G. ……176
アメリカ横断ウルトラクイズ ……122
アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～ ……121
アンジェリークSpecial ……198
ヴィークル・キャヴァリアー ……121,195
ウィザーズハーモニー ……132
ウェディングピーチ ……36
うえるかむはうす ……122,136
エアーマネジメント'96 ……198
エンジェル グラフィティ ……44
おーちゃんのお絵かきロジック2 ……195
か
機動戦士ガンダムVer.2.0 ……26
KING'S FIELDⅢ ……66
クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー ……193
クマのプー太郎 空はピンクだ！全員集合!! ……119
クライムクラッカーズ2 ……64
グリルロジック ……120
競馬最勝の法則'96 Vol.1 ……119
幻想水滸伝 ……110
コブラ・ザ・サイコガン ……197
さ
SIDEWINDER(サイドワインダー) ……116
サイベリア ……121
ザ・心理ゲーム ……195
三國志英傑伝 ……198
古典詰碁集 四神の巻 ……121
STAHLFEDER～鉄甲飛空団～ ……120
昇龍三國演義 ……122
ジョニー・バズーカ ……195
新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち ……42
水滸演武 ……120,131
進め！対戦ぱずるだま ……106,118
スタジオP～動画でパズルだ!プップクプー2(仮) ……197
スナッチャー ……118,135
「占都物語」その1 ……120
全日本GT選手権 改 ……123
卒業～クロスワールド ……199
ソニックウイングススペシャル ……199
た
太閤立志伝Ⅱ ……123
第4次スーパーロボット大戦S ……74,117
チャンピオンレスラー 実況ライブ ……122
チョロQ ……192
DESCENT(ディセント) ……117
デストラクション・ダービー ……117
デスマスク ……121,135
鉄拳2 ……164
DX人生ゲーム ……189
天地無用！登校無用 ……46
闘神伝2 ……108
闘牌伝 アカギ ……120
T!Z～Tokyo Insect Zoo～ ……197
ときめきメモリアル～forever with you～ ……102
ドラえもん のび太と復活の星 ……122
な
ナムコミュージアムVOL.2 ……117
NINKUー忍空ー ……119
NuPa～ぬうぱ～ ……199
ネオ プラネット ……195
信長疾風記 煌 ……197
信長の野望・天翔記 ……198
は
HARD ROCK CAB ……122,134
ハイオクタン ……120
バイオハザード ……48
ハイパークレイジークライマー ……123
パチパチサーガ ……199
パペット ズー ピロミィ ……122
ヴァンパイア ……194
PGA TOUR 96 ……123
美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦 ……178
ファイナルファンタジーⅦ ……16
ファイヤープロレスリング アイアンスラム96 ……196
プライベートコレクション～ときめきメモリアル～ ……34
プライベートコレクション～ポリスノーツ～ ……121
フローティングランナー～7つの水晶の物語(仮)～ ……120
プロキッズ ……123
BELTLOGGER9 ……40
ポリスノーツ ……116
ま
麻雀上手～麻雀がうまくなる～ ……197
松方弘樹のワールドフィッシング ……120
メルティランサー 銀河警察2086 ……58
ら
ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～ ……121
リッジレーサー レボリューション ……124,136
レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム ……121
ロードランナー レジェンドリターンズ ……122
ロジックパズル レインボータウン ……123
ロックマンX3 ……38
わ
ワイプアウト ……190

©TECMO, LTD. 1996

PlayStation
Just Arrived!!
YŌGĒ™
Destruction derby™
デストラクションダービー NOW ON SALE
New Type Buchikowashimakuri Race Game.
絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60001 ©Psygnosis Ltd. 1995 ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。



3D Anti-Gravity (Yōsuruni Fuwa Fuwa) Race Game.

3月22日発売予定 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60003 ©Psygnosis Ltd. 1995 ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。

本格3Dポリゴンアクションゲーム
くるくる回る浮き島を、跳んで、跳んでけ、跳びまくれ！
この高所感覚は、やらなければわからない。これぞ、次世代3Dアクションゲームの決定版!!
絶賛発売中！
フローティングランナー
©XING 1996
Floating Runner
7つの水晶の物語
定価5,800円(税別)

鋼の牙を持った狼達の戦いが、今始まろうとしている…

PlayStation

空牙2001

ウルフファング

©XING 1996/DATA EAST CORP. 1994

1. 自機はなんと64種類から選択。
2. 難易度の異なる数々のステージ!
3. メッセージを音声出力
4. プレイステーション版独自のパーツを追加。

★迫力満点の横スクロールシューティングゲーム
★2P協力プレーが可能で途中参加OK!!

3月下旬発売予定

予価5,800円(税別)

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

絶賛発売中!

アクションパズルゲーム

ぐっすんおよよ

©XING/IREM 1995

落ちてくるブロックを操作して、「ぐっすん」「およよ」を、出口まで誘導するアクションパズルゲーム

定価6,800円(税別)

OVAアドベンチャーゲーム

3×3EYES(サザンアイズ) ～吸精公主～

©高田裕三/講談社 週刊ヤングマガジン/XING/日本クリエイト

CD-ROM 2枚組

定価7,300円(税別)

横スクロールシューティングゲーム

海底大戦争

IN THE HUNT™

©XING/IREM 1995

破壊本能のままに撃つ!
破壊の美学がここにある!
リアリズムとダイナミズムが融合したシネマチックシューティングゲームが、プレイステーションで蘇りました。

定価5,800円(税別)

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5443-1636

電撃PlayStation 1996 4月号
1996年4月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第6号通巻14号 発行人／梁谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391040495

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 06391-4